




Creatividad local aplicada y el poder  
de la cotidianidad

Chiara Camponeschi





Para Alexander Muñoz Chávez (1985 - 2011),  
quien siempre quiso aprender inglés.

**Titulo original:** The Enabling City: Place-Based Creative Problem-Solving and the Power of the Everyday

**Coordinador traducción:** Javier Vergara Petrescu ([www.ciudademergente.org](http://www.ciudademergente.org))

**Equipo traducción:** Kurt Steffens ([www.ciudademergente.org](http://www.ciudademergente.org)) y Claudia Olavarria Borquez ([www.gatagordaediciones.com](http://www.gatagordaediciones.com))

**Diseño gráfico versión inglés:** Stephanie Simms

**Diseño gráfico versión española:** Stephanie Penev

Este libro se publica bajo una licencia Creative Commons (CC) (Atribución - No Comercial - Sin Obras Derivadas). El trabajo es de libre acceso y se puede compartir, copiar, distribuir y transmitir bajo las siguientes condiciones:

**Atribución:** se deben reconocer los créditos de la obra de la manera especificada por el autor (pero no de una manera que sugiera que tiene su apoyo o que se apoya el uso que se hace de su obra).

**No Comercial:** No se puede utilizar esta obra para fines comerciales, ni de obras derivadas. Si se altera o transforma esta obra, o se genera una obra derivada, solo se puede distribuir la obra generada bajo una licencia idéntica a esta.

**Sin Obras Derivadas:** No se puede alterar, transformar o construir un documento sobre esta obra. Con el entendimiento de que:

- **Renuncia:** alguna de estas condiciones puede no aplicarse si se obtiene el permiso del titular de los derechos de autor.
- **Dominio Público:** cuando la obra o alguno de sus elementos se halle en el dominio público según la ley vigente aplicable, esta situación no quedará afectada por la licencia.
- **Otros derechos:** los derechos siguientes no quedan afectados por la licencia de ninguna manera:
  - Los derechos derivados de usos legítimos u otras limitaciones reconocidas por ley, no se ven afectados por lo anterior;
  - Los derechos morales del autor; y
  - Los derechos que puedan ostentar otras personas sobre la propia obra o su uso, como por ejemplo derechos de imagen o de privacidad.
- **Aviso:** al reutilizar o distribuir la obra, se tienen que dejar muy en claro los términos de la licencia de esta. La mejor manera de hacerlo es enlazar a la página web de Creative Commons (CC).



© 2010 (2012 por la versión española)

**Derechos Reservados**

Para más información sobre Creative Commons (CC), visite [www.creativecommons.org](http://www.creativecommons.org)

Para más información, contáctese con [enablingcity@gmail.com](mailto:enablingcity@gmail.com) o visite [www.enablingcity.com](http://www.enablingcity.com)



## CONTENIDOS

Agradecimientos	6
Prólogo a la edición española	8
Prefacio	10
Introducción	12
<i>Creatividad local aplicada y el poder de la cotidianidad</i>	
Enabling City <sup>1</sup>	14
<i>Desbloqueando el potencial democrático de lugares y espacios</i>	
La colaboración	20
<i>Diálogo y diseño para iniciativas compartidas</i>	
Las innovaciones	23
Construyendo espacios	24
Comiendo y cultivando	31
Intercambiando recursos	38
Aprendiendo y socializando	47
Dirigiendo y organizando	54
Financiando	63
La participación	70
<i>Hacia una cultura de la democracia cotidiana</i>	
Conclusión	80
Glosario	81
Epílogo a la edición española	82
Recursos	84

1. Utilizaremos el término propuesto por la autora, en inglés: *Enabling City*, la ciudad que habilita a las personas. N. del T.

# AGRADECIMIENTOS

Este libro, en muchas maneras, una carta de amor para mi comunidad. Estoy en deuda, muy profundamente, con muchas personas quienes gentilmente me han ayudado y cuyo compromiso y creatividad me han dado la determinación para explorar mis intereses y la confianza para articular mis pasiones, paso a paso.

Por su paciencia y apoyo durante el tiempo que permanecí en la Facultad de Estudios Medioambientales de la Universidad de York, agradezco a Ellie Perkins y Liora Salter. Agradezco a Chris Cavanagh por introducirme al valiente mundo de la educación popular y a Roger Keil por ayudarme a crecer como estudiante y pensadora crítica.

Gracias también a las talentosas y generosas personas quienes se hicieron el tiempo para compartir conmigo sus puntos de vista. Eli Malinsky, del *Centre for Social Innovation*, ha sido una fuente constante de apoyo en este proceso de escritura; asimismo, estoy extremadamente agradecida de él por su sagacidad y por darme consejos del tipo 30 Rock<sup>2</sup>. A Todd Harrison, quien me ha entregado valiosa ayuda editorial: de publicación en publicación, toda la familia Spacing –de la cual es parte–, me ha incentivado a desafiar mi relación con el medioambiente urbano, por lo que le estoy sinceramente agradecida. También me gustaría expresar mi gran aprecio a Patrick Keenan, por su interés en mi trabajo, y a Mark Kuznicki, por las apasionantes conversaciones y por su alentador trabajo en ChangeCamp.

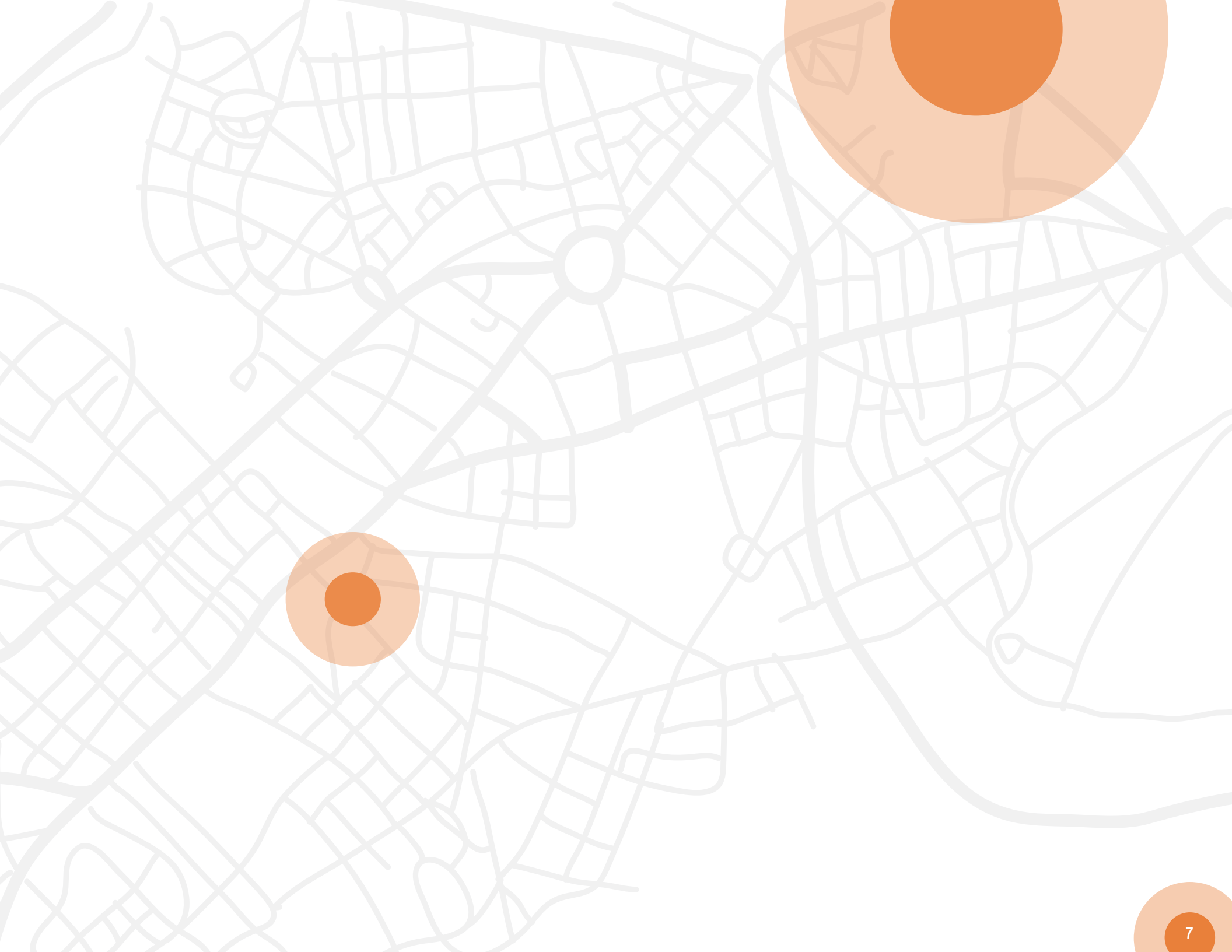
Por su inestimable generosidad y asistencia durante mi viaje de investigación a Escandinavia, agradezco a Fredrik Björk, de la Universidad de Malmö, así como también a August Nilsson y a Ola Möller, por su solidaridad y hospitalidad.

Este libro se ha visto también profundamente beneficiado de conversaciones con amigos: por su incansable amistad, implacable optimismo y por leer un primer borrador de este documento, cargado de verborrea, agradezco a Kathryn Grond y Sarah Feldbloom; por participar en consultas de cocina y por su apoyo musical, agradezco a Emily Briggs y a mis amigos de FES; por su vigorosa devoción hacia la justicia social y medioambiental, agradezco a Joanna Dafoe y Adam Maclsaac; por último, Stephanie Simms merece un reconocimiento especial, por su trabajo en el diseño de este muestrario de buenas prácticas.

A los ciudadanos creativos a lo largo del mundo, gracias por su compromiso con los temas que abordan en sus proyectos. Su involucramiento alimenta mi pasión por la sustentabilidad y profundiza mi compromiso en fortalecer las redes de innovación social entre organizaciones de base.

Chiara Camponeschi  
Toronto, Julio 2010

2. Programa de televisión estadounidense (también llamado Rockefeller Plaza en España) que narra la vida de una guionista, Liz Lemon, interpretada por Tina Fey. [N. del T.](#)



# PRÓLOGO A LA EDICIÓN ESPAÑOLA



**Javier Vergara Petrescu**  
Fundador y Director Ejecutivo  
Ciudad Emergente

Fue en Nueva York, durante el verano del año 2011, cuando tuve el privilegio de conocer a Chiara Camponeschi quien se encontraba en ese entonces presentando The Enabling City en el marco del Primer Salón de Urbanismo Táctico, organizado por Street Plans Collaborative y Change Administration. Podría haber sido un encuentro fortuito, pero la verdad es que la razón, el lugar y el contexto humano no lo eran.

La razón; una invitación abierta por parte de los organizadores, a participar y debatir de un animado encuentro acerca de acciones de corto plazo que están generando cambios de largo plazo, en la forma de habitar nuestras ciudades. El lugar; The Flux Factory en Long Island City, un espacio de co-trabajo que acoge a una organización sin fines de lucro, quien a su vez apoya y promueve artistas emergentes a partir de exhibiciones, pasantías y oportunidades de colaboración. El contexto humano; decenas de personas, profesionales y activistas quienes a través de intervenciones in situ y ponencias en un original formato Pecha-Kucha, compartían de forma dinámica e interactiva las acciones, proyectos e iniciativas que estaban liderando para mejorar las calles, barrios y comunidades de sus ciudades.

Tanto la razón de nuestro encuentro, como el lugar donde compartimos ese día de verano, y el contexto de personas

que nos rodeaba, representan de alguna forma lo que Chiara ha venido estudiando de forma rigurosa y apasionada durante los últimos años con The Enabling City; esto es, casos de creatividad local aplicada, que cuentan historias reales de ciudadanos organizados que están cambiando la forma de hacer ciudad, a partir acciones simples y poderosas donde la colaboración es el denominador común por excelencia.

A partir de ese encuentro, comenzamos conversaciones con Chiara para llevar The Enabling City a una audiencia en Español y expandir así su trabajo hacia el mundo hispano parlante. De esa forma, comenzamos un proyecto de colaboración entre Chiara y Ciudad Emergente para traducir el libro completo, y durante el verano de 2012 logramos adaptar los más de 40 casos a partir de un trabajo de colaborativo - compartiendo, revisando y ajustando la traducción vía google docs, reuniones por Skype y muchos e-mails - estando nuestro equipo repartido entre Santiago de Chile y Nueva York, mientras Chiara se movía entre Europa y Canada siguiendo de manera cuidadosa y dedicada el proceso de trabajo.

Dicho eso, muchos de estos inspiradores casos de estudios están plasmados en este documento que ahora ustedes tienen el privilegio de leer es español. Como verán en las siguientes páginas, son casos de innovación social



que demuestran lo simple y fácil que puede ser organizarse y participar de forma activa en la construcción de barrios y comunidades más justas, sustentables e inclusivas. Estos son ejemplos inspiradores que arrojan luz sobre cómo podemos construir barrios más seguros, más vivibles y más entretenidos.

Piensen en la razón, el lugar y el contexto que quieren cambiar, y tomen este libro como una guía de acción e inspiración para que ser líderes de las transformaciones sociales que esperan. Los casos de este libro entonces, son para que los repliquen, adapten y los compartan entre sus redes y amigos. Mejorar la ciudad pasa por uno, y este libro es un instrumento que nos habilita de manera última a ser agentes activos para mejorar nuestra calidad de vida y disfrutar de forma más plena nuestras comunidades, barrios y ciudades. Espero que este libro sirva para que se contagien de ideas creativas tanto como nosotros.

### *Biografía*

Javier fundador de Ciudad Emergente, un Laboratorio de Tácticas y Herramientas para el Urbanismo Ciudadano, y fundador de CitiSent, una herramienta experta de análisis de datos sociales urbanos. Javier ha trabajado en diversos proyectos de ordenamiento territorial en Europa y Latinoamérica, es también co-fundador de Plataforma Urbana y Plataforma Arquitectura, y actualmente es profesor de Urbanismo Táctico por la Universidad Diego Portales y profesor del Magister en Proyecto Urbano de la Pontificia Universidad Católica de Chile.

Para más información visite  
[www.ciudademergente.org](http://www.ciudademergente.org)

# PREFACIO

## ¿Cuánto confía una ciudad en sus ciudadanos?

La primera vez que me crucé con el concepto de ciudadanía activa, fue cuando me encontraba escribiendo mi tesis, Cuando el verde era solo un color (*When Green Was Still a Color*), una investigación que miraba al consumismo “verde” desde una perspectiva crítica. En ese entonces, los temas medioambientales estaban confluyendo – finalmente- hacia una conciencia generalizada, por ejemplo, sitios web de chismes sobre celebridades medioambientalistas y bolsas de mano reutilizables de diseñadores se ponían de moda. De cierta forma, el interés medioambientalista renovado me aliviaba, pero me preocupaba el mensaje inherente que parecía transpirar de los medios tradicionales: que para encontrar nuestro camino hacia la sustentabilidad, era necesario ir de compras. El rápido surgimiento de productos “verdes” me dejaba con la sensación de que estábamos listos para consumir soluciones medioambientales, en vez de involucrarnos en estos temas por sus valores inherentes.

Las golosinas orgánicas y el agua embotellada patrocinada por celebridades no reflejaban mi propio camino asociado a asuntos de ciudadanía activa, ni tampoco mi experiencia personal y profesional relativa al cambio climático y mi trabajo con comunidades de desarrollo, lideradas por jóvenes. Alrededor mío, observaba cómo se confundía el consumismo con activismo, las mitigaciones de carbono con el medioambientalismo y el crecimiento con la innovación. En ninguna tendencia podía apreciar los principios de autoorganización, apoyo mutuo, e interacción –los elementos que le daban sentido a mi compromiso con la sustentabilidad- reconocidos como caminos válidos para participar.

Por el contrario, ciudadanos preocupados como yo, estábamos siendo alentados a comprar (RED)<sup>1</sup>, ir de compras “verdes” y a donar a causas

ajenas al confort de nuestros hogares.

Terminé aquella investigación sintiéndome desempoderada, pero al mismo tiempo esperanzada. Me rehusé a creer que los ciudadanos no eran más que simples consumidores; que la única forma para realmente crear un impacto era juntar buenas intenciones y el deslizar de la tarjeta de crédito. Gradualmente, me fui interesando en estudiar las (múltiples) formas en que los ciudadanos pueden ser parte de soluciones efectivas y de larga duración, para aquellos problemas relacionados con la degradación medioambiental –especialmente en la era del auge del petróleo, una creciente urbanización y las crisis económicas globales. Quería creer que existían alternativas inteligentes al modelo de participación basado en el consumo, por lo que comencé recolectando evidencia que hablara del potencial de un tipo de gobierno participativo y del codiseño en cambiar la dirección en la que se estaban moviendo las ciudades y comunidades hacia un futuro más sustentable.

El concepto de ciudadanía activa resonaba profundamente en mí por sus características inclusivas, creativas, interdisciplinarias y participativas. Hoy, me encuentro fascinada por el mundo de las comunidades creativas, ya que –a mi modo de ver- representa un antídoto a la difundida erosión de las prácticas locales y culturales y es también una forma ingeniosa y actual de atacar temas crecientes de interconexión social. Lo que es más destacable aún, es el nivel democrático y basal desde el cual estos cambios comunales son alcanzados –a través del diálogo, la apertura, la colaboración y el redescubrimiento de lo cotidiano.

Lo anterior lo he denominado “**creatividad local aplicada**”, una aproximación a la participación que empuja la imaginación y el ingenio

1. Campaña internacional contra la enfermedad del SIDA y del VIH, auspiciada por importantes marcas comerciales y celebridades de todo el mundo. Para más información: <http://www.joinred.com> Ndel T.

## Entonces, ¿para qué este libro?

de los ciudadanos, expertos y activistas, en esfuerzos colaborativos que hacen de las ciudades entes más inclusivos, innovadores e interactivos. Este libro que muestra buenas prácticas existe para documentar y elogiar el poder de la colaboración entre actores y nuestras experiencias cotidianas, al enfrentar la resolución de problemas y la innovación social.

Las herramientas son muchas, sin embargo, los argumentos pueden ser resumidos de la siguiente manera:

- La innovación ha sido reducida a una fórmula repetitiva, pero si miramos de cerca a nivel local, descubrimos un mundo vibrante, donde tanto individuos como organizaciones respecto de la economía social, se están movilizando para generar soluciones que permitan a las ciudades ser más sustentables y al gobierno, más inclusivo.
- La manera en que colaboramos, gracias a herramientas del tipo “Hágalo Usted Mismo”<sup>2</sup> y a tecnologías interactivas, está redefiniendo el rol que nuestras experiencias cotidianas juegan en propiciar un entendimiento más rico sobre la sustentabilidad urbana y la innovación social.
- ¿Por qué es importante? Actualmente las ciudades enfrentan desafíos nunca antes vistos, tanto en términos de crecimiento urbano como de sobreconsumo. La forma que se elija para conducir estos temas –y a quien se decida incluir- va a influenciar el futuro del planeta de forma permanente. Necesitamos ciudades que sean: vivibles, inclusivas y resilientes.

¿Cómo podemos alcanzar esto?

A. Necesitamos incluir a la cultura y la creatividad en la definición de sustentabilidad.

- La cultura abarca elecciones del estilo de vida, de sistemas de valor y de tradiciones locales, que empoderan a los residentes a enfrentar necesidades sociales/urbanas de una forma localizada, pero escalable.
- La creatividad fomenta la apertura de mente y el pensamiento innovador, ayudando a las comunidades a articular sus necesidades y visiones, de manera que logren valorar los espacios y lugares que están en el centro de su cotidianidad.

B. Necesitamos crear espacios habilitadores en vías de una mayor participación, tanto en la esfera pública como en el plano institucional.

¿Cómo?

- A partir del uso de los espacios públicos como sitios de experimentación, como lugares donde podamos aprender a interactuar con –y respetar a- diversos actores, así como también facilitar el poder de la imaginación colectiva.
- Empujando hacia la formulación de una nueva idea de gobierno, que expanda la definición de ciudadanía para lograr reflejar: nuestras múltiples identidades y afiliaciones, el valor del conocimiento experiencial y nuestras nuevas ideas respecto del bienestar, pensando, principalmente, en los beneficios comunes más que en las ganancias.

- Para demandar, a nuestras contrapartes estáticas (y corporativas), por definiciones de innovación y sustentabilidad y expandirlas, de manera tal, que logren incluir conceptos de creatividad y cultura local;
- Para documentar las contribuciones del ya poderoso movimiento de la “comunidad creativa”;
- Para encender la conversación acerca del potencial que tienen las experiencias cotidianas, en la contribución sobre aspectos de sustentabilidad, y en el rol que las ciudades pueden jugar en proveer marcos habilitadores para la innovación social y la participación.

2. El término se refiere al anglicismo “Do It Yourself” (DIY). N.del T.

# INTRODUCCIÓN

## CREATIVIDAD LOCAL APLICADA Y EL PODER DE LA COTIDIANIDAD

La palabra “innovación” pareciera haberse transformado en algo ubicuo. Pero, ¿qué es exactamente la innovación y por qué necesitamos más de ella?

El término en sí mismo no es nada nuevo: los negocios y emprendimientos tecnológicos han estado innovando por años, con el objeto de permanecer en la cúspide de las fluctuaciones del mercado. De hecho, cuando pensamos en innovación, la gran mayoría de nosotros, la asociamos con la idea de desarrollo de proyectos millonarios, o con en el último de los artefactos electrónicos futuristas –que al mismo tiempo definen un cierto estatus. No obstante, este libro no es otro parafraseo rapsódico más, basado en la necesidad que tienen los negocios de innovar para mantenerse vigentes, ni tampoco una exposición sobre las múltiples maneras en que las nuevas tecnologías van a revolucionar nuestras vidas. Por el contrario, esta publicación se basa en una forma diferente de innovación. Una que emerge desde un lugar poco probable: de aquellos espacios asociados a la necesidad y la frustración, a la imaginación y las oportunidades, que forman nuestras vidas públicas. Estos son lugares donde los ciudadanos, ya sea de forma individual o comunitaria, nutren proyectos creativos que mejoran sus vidas y las de los otros. Son las calles, habitaciones, jardines y plazas que están remodelando la forma en que pensamos la esfera pública.

Son los espacios donde comienza la innovación social.

Ezio Manzini<sup>1</sup> señala que el término “comunidades creativas” está referido a los cambios de procedimiento con los que individuos o comunidades actúan para la resolución de un problema, generando así, nuevas oportunidades<sup>2</sup>. Aquí, la innovación se presenta como un catalizador para el cambio social: un proceso colaborativo a través del cual la ciudadanía puede estar directamente involucrada en la forma en que

**“Nosotros somos los líderes que hemos estado esperando.”**

Grace Lee Boggs, activista y organizadora

un proyecto, política o servicio se les entrega. En definitiva, las teorías y casos presentados en este libro de buenas prácticas hablan del deseo de las comunidades, a lo largo del mundo, de participar de manera significativa en el proceso de creación y diseño de iniciativas que hagan eco de las complejas realidades asociadas a la sustentabilidad urbana. En este proceso, los individuos creativos que movilizan estas iniciativas, no solo desafían nuestras ideas más comunes sobre expertise, sino que logran redefinir activamente nuestra comprensión sobre la ciudadanía en sí misma.

Sus contribuciones demuestran que la ciudadanía comprende mucho más allá del sólo pago de impuestos: ser ciudadano se refiere a un sentimiento de propiedad sobre los resultados, a la habilitación y valorización de las múltiples conexiones que constituyen el paisaje colectivo del lugar (o los lugares) que llamamos hogar. Sabemos que los mercados ya no son los únicos espacios para la innovación y que los ciudadanos son capaces de mucho más que tan solo actuar como votantes para las elecciones. Hemos visto a artistas trabajando junto a políticos, políticos colaborando con ciudadanos y ciudadanos ayudando a diagnosticar sus problemas de manera mucho más precisa. Lo anterior, es particularmente significativo, siendo que el respeto por nuestros líderes políticos pareciera estar declinando, mientras que el apoyo a ciertos principios democráticos –como apertura, transparencia e inclusión- va en auge<sup>3</sup>. Hemos entrado en una era donde las tecnologías interactivas y una renovada idea de ciudadanía nos habilita para experimentar con nociones alternativas de sustentabilidad y para compartir el conocimiento de manera crecientemente dinámica. Inevitablemente, esto se transforma

## “Las dimensiones humanas y vecinales son lo que ha estado faltando, hasta ahora, en la historia sobre la innovación en ciudades.”

Melissa Mean, Directora de Demos Cities Program

en un proceso que permite al público articular un entendimiento matizado sobre la sustentabilidad: uno que es consciente y que valora el ámbito de lo cotidiano y que, al mismo tiempo, exhibe el rol que puede jugar la creatividad en la promoción de un tipo de sustentabilidad que abre nuevas vías de participación para la sociedad civil. Los elementos pueden estar a la vista o ser parte de un viaje de descubrimiento de largo plazo; en ambos casos, es probable que ambos generen una nueva comprensión y diversas perspectivas, que ayuden a la sociedad a descubrir distintas formas de pensar, hacer, comportarse y abogar.

Este muestrario de buenas prácticas es una colección de experimentos cotidianos que se sitúan desde nuestros propios patios traseros. Aquellos que dan cuenta de cómo cualquier persona puede desplegar su potencial creativo y embarcarse en un viaje transformador, hacia una ciudadanía participativa. Su objetivo es el de documentar un movimiento global de proyectos de “ciudadanos creativos” y los efectos multiplicadores que están teniendo, en la forma en que aprendemos, trabajamos, nos alimentamos y gobernamos. Aquí encontraremos iniciativas internacionales e intervenciones que nos empujan a reconsiderar ciertos procesos, movimientos e innovaciones desde una perspectiva cotidiana. El enfoque está puesto en la economía social y en el gobierno participativo. Tanto actores de la economía social como ciudadanos individuales, cooperativas, fundaciones y ONG, han introducido innovaciones significativas, en la medida en que han tenido que enfrentar grandes dificultades. Sus contribuciones son numerosas, pero frecuentemente subestimadas y, por lo mismo, con la urgencia de ser visibilizadas. Junto con esto, estos ejemplos dejan en claro que el tiempo para la innovación institucional ha llegado y que estamos preparados para guiar a los gobiernos hacia una nueva apertura, inclusión y transparencia en la manera gobernar. En otras palabras, unos necesitan el reconocimiento y el apoyo, mientras que otros necesitan el empuje, para así demostrar que estamos preparados para

este desafío.

Este no es un camino libre de obstáculos, batallas o reflexiones sobre la justicia social. Sin embargo, cuando los motivos son legítimos y las estrategias han sido consideradas, las innovaciones colaborativas pueden tener efectos poderosos que resuenen en barrios, ciudades e incluso en países. Los ejemplos recopilados aquí evidencian la necesidad de dejar atrás un modelo de participación irreflexivo y único para todos. Queremos elogiar los espacios y lugares que construyen nuestra vida cotidiana y queremos cooperar con todo tipo de actores en el camino hacia la búsqueda de una expresión de ciudadanía, que nos permita participar en nuestra sociedad de manera interactiva, decidida y considerada.

En resumen, este documento de buenas prácticas trata sobre algunas resoluciones creativas de problemas con los medios del entorno y en los miles de individuos inspiradores que trabajan arduamente demostrando lo poderosas que pueden llegar a ser nuestras acciones cotidianas: no debes ser un héroe o un líder público para marcar la diferencia. Lo que estos casos demuestran, de forma muy clara, es que la humildad, el trabajo duro, la creatividad y una mentalidad abierta son capaces de pavimentar un camino extenso en la promoción de reformas institucionales, así como también en la construcción de comunidades más habitables, inclusivas y resilientes. Concisamente, tal como la Fundación Young nos recuerda: “la forma en que la innovación es desarrollada, es igualmente importante que la innovación en sí misma”<sup>4</sup>.

1. Diseñador italiano, uno de los principales expertos del mundo en diseño sustentable. Su trabajo sobre sustentabilidad y la innovación social se desarrolla en torno a cuatro consignas: pequeño, abierto, local y conectado. **N. del T.**

2. Para más información, ver: Manzini, E. Jegou F., eds. (2007) *Collaborative Services: Social Innovation and Design for Sustainability*, Milan: Edizioni Polidesign.

3. Ver Cornwall, A. (2008) *Democratizing Engagement: What the UK Can Learn from International Experience*. London: Demos.

4. *The Young Foundation* es una organización británica especializada en emprendimientos sociales e innovación. Para revisar temas sobre innovación social, remitirse a su más reciente publicación: Murray, R. Caulier-Grice, J. y G. Mulgan (2010). *The Open Book of Social Innovation*. London: Young Foundation / NESTA.

*Cotizaciones (en orden de aparición):*

“Grace Lee Boggs”. Bill Moyers Journal. PBS Television, 15 de junio de 2007. Entrevista disponible en: <http://www.pbs.org/moyers/journal/06152007/watch3.html>

Mean, M. (2007) “Chapter 6: Urban Innovation and the Power of Mass Imagination” en *Unlocking Innovation: Why Citizens Hold the Key to Public Service Reform*. Parker, S. y S.Parker, eds. London, UK: Demos, p. 95.

# ENABLING CITY

## DESBLOQUEANDO EL POTENCIAL DEMOCRÁTICO DE LUGARES Y ESPACIOS

**“Que la democracia sea intrínsecamente geográfica es, en cierta medida, poco convencional.”**

Nancy Ettlinger, Docente de la Universidad Estatal de Ohio

Son amarillos y pueden ser encontrados en lugares inexplicables: luminarias, grifos y teléfonos públicos. Pueden encontrarse en el estado más prístino o envejecido posible; solitarios o rodeados por algún elemento pegajoso. No importa el caso, muchos centros urbanos cuentan hoy con pequeños adhesivos amarillos que, a lo largo de los años, se han transformado en símbolos secretos de experiencias vividas. Lenguaje propio de una subcultura y sus marcas. Lo que comenzó en 2004 como *Yellow Arrow* (Flecha Amarilla), un proyecto de arte callejero del Lower East Side de Manhattan, se expandió rápidamente a más de 460 ciudades y 7.500 flechas, transformándose en un proyecto global de arte público, que hace uso del paisaje urbano para graficar y construir, en colaboración, “mapas profundos”, que revelan las múltiples historias personales escondidas en nuestros espacios urbanos cotidianos.

Este proyecto funciona intuitivamente, incluso para los escépticos tecnológicos, puesto que basta con manejar un teléfono celular. Los participantes hacen uso de etiquetas adhesivas amarillas con códigos únicos en forma de flecha, para llamar la atención de un lugar o locación de especial importancia para ellos. Ya sea la Torre Eiffel o un simple grafiti, todo lo que se necesita es elegir un lugar donde pegar el adhesivo, enviar un mensaje de texto contando una historia al número provisto, y dejar la flecha amarilla para que otras personas la encuentren. Cuando otra persona descubre el adhesivo, puede enviar un mensaje de texto al mismo código e inmediatamente recibe un mensaje de texto de vuelta con la historia de otra persona correspondiente a ese mismo lugar. Usualmente son breves fragmentos poéticos o instrucciones lúdicas que incitan a realizar algún tipo de acción. De esta manera, el intercambio

anónimo de juguetonas flechas amarillas permite a residentes y viajeros apreciar el valor –muchas veces imperceptible– de los espacios urbanos, y así recuperar narrativas personales, desde registros oficiales, sobre lo que es significativo o valorable para los habitantes de una ciudad.

No solo un adhesivo y un mensaje de texto nos ayudan a contar nuestras propias historias y descubrir el potencial cotidiano de los lugares: [murmur]<sup>1</sup> es otro ejemplo perfecto de cómo historias orales y recuerdos pueden ser documentados y compartidos dentro de una ciudad. Los signos [murmur] son difíciles de ignorar: son verdes, con forma de oreja y llaman la atención sobre su significado. Cualquier persona que cuente con un teléfono móvil, puede llamar al número provisto en cada ubicación de un [murmur] para escuchar las historias de otros y, de esta forma, experimentar con registros – personales o históricos– que son en sí mismos una conexión entre el pasado y el presente, entre lo público y lo privado.

*The Experimental Travel Guide* (La Guía de Viaje Experimental) de Lonely Planet es una fuente de experiencias del tipo Internacional Situacionista<sup>2</sup>, que funciona a modo de invitación a transformarnos de turistas en viajeros o de habitantes de la ciudad en participantes de un safari urbano. De este modo, como en la tradición surrealista y de la psicogeografía<sup>3</sup>, los viajeros son invitados a involucrarse en todas las formas de experimentación creativa posibles, en un esfuerzo por conectarse con espacios que van más de los monumentos de rigor y de los museos que puede ofrecer la ciudad. Desde excursiones fotográficas a caminatas a través de las calles con máscaras de caballos, la guía del viaje experimental ilustra cómo cualquier persona puede descubrir y apreciar aquello que es único de una ciudad: ver las cosas desde perspectivas diferentes, encontrar una conexión entre realidades dispares y transformarse en autores de su propia experiencia.

Los tres ejemplos descritos anteriormente son reflejo de un deseo curioso, lúdico y aventurero de potenciar lo urbano, con el objeto de redimirlo de sus tendencias agresivas o alienantes, y jugar un rol mayor en su evolución, en el más amplio sentido de la palabra. Para el renombrado académico Manuel Castells, “las ciudades son materia bruta esencial en la producción de la experiencia humana”<sup>4</sup>, por lo que no causa sorpresa alguna ver proyectos artísticos interactivos funcionando a modo de plataformas de experimentación y expresión pública, cada vez más populares. De hecho, hoy más que nunca, encontrar una manera de articular una visión alternativa para nuestros centros urbanos, pasa por cómo usar metodologías y herramientas interactivas para confrontar el poder oculto de las estructuras que influyen en los patrones del significado espacial. Entonces, una colaboración colectiva para la construcción de espacios, permite crear oportunidades para la innovación, que tengan el potencial de conectar el cambio social con las aspiraciones ciudadanas. Vistas estas de manera realmente locales y distintivas, enalteciendo así la habilidad de las comunidades locales para articular sus propias necesidades, mientras que –de manera simultánea- se aboga a favor de un entendimiento renovado sobre la habitabilidad urbana.

En resumen, la habitabilidad urbana se relaciona con la armonía, un concepto heurístico que se encuentra en lo más profundo del estilo de vida sustentable, las prácticas de ciudadanía activa, la inclusión social y la diversidad “cultural”. El recientemente publicado *World Cities Report 2008-2009* (Reporte de Ciudades Globales, 2008-2009) de UN-HABITAT<sup>5</sup>, nos habla de la creación de ciudades armónicas como un proceso profundamente vinculado con la colaboración entre diversos actores, mayor participación ciudadana y el desarrollo de servicios colaborativos, que permitan gatillar el poder de la imaginación de las organizaciones de base. En el reporte, el establecimiento de alianzas entre ciudadanos y gobiernos es visto como un modo para acelerar la innovación institucional y la escalabilidad de los proyectos, al mismo tiempo que incentiva una participación ciudadana efectiva en los procesos de planificación urbana. Bajo este marco, el cambio desde el control hacia la habilitación puede transformar a las ciudades armónicas en plataformas de empoderamiento comunitario: espacios habitables y holísticos, donde las personas pueden lograr que sus voces sean escuchadas y fundar

**“Los parques, calles y otros espacios públicos proporcionan el ancho de banda necesario para el flujo de información entre las personas. Son los lugares donde nos enteramos con quiénes vivimos, qué aspecto tienen y qué hacen.”**

Melissa Mean y Charlie Tims, autores de *People Make Places: Growing the Public Life of Cities*

el futuro de las ciudades, colaborando e interactuando unos con otros. En consecuencia, el reto de las ciudades es fomentar una nueva idea de vida pública, que vincule a las comunidades urbanas y aliente las innovaciones sociales, dirigidas a todas las áreas de la vida, desde la economía hasta el bienestar personal y más allá. La siguiente sección de este capítulo se enfoca en los espacios públicos, dado su potencial para abrir nuevas esferas de participación, que hacen hincapié en el valor de las experiencias cotidianas en el ámbito social y ponen de relieve su capacidad para informar sobre innovaciones sociales desde una perspectiva de colaboración virtual o a nivel de usuario.

### El espacio público: el campo del innovador social

El término “espacio público” hace referencia a un lugar abierto y accesible para todos, independientemente del sexo, etnia o situación socioeconómica de sus habitantes. Comúnmente percibidos como la unidad de medida para evaluar la salud de nuestra democracia, es en los espacios públicos donde negociamos nuestros intereses comunes y expresamos nuestras diferencias, donde se potencia y aprecia la creatividad y mostramos nuestros desacuerdos. Siendo al mismo tiempo un recurso físico y un espacio ideal, el espacio público es visto frecuentemente como una brújula para la acción política y el elemento de anclaje, a través del cual los ciudadanos se sienten libres para construir comunidad y promover la inclusión social.

Para Melissa Mean y Charlie Tims, autores del informe *People Make Places: Growing the Public Life of Cities* (*La gente construye espacios: crecimiento de la vida pública de las ciudades*), los espacios públicos actúan auto-organizando a los servicios públicos, ya que constituyen

“un recurso compartido espacial, a partir del cual las experiencias y el valor son creados de una manera que no es posible construir en nuestra vida privada por nosotros mismos”<sup>6</sup>. Lo que esto implica es que el espacio público se entiende mejor, no como un lugar físico predeterminado, sino como una experiencia creada por la interacción entre las personas. Esta interacción, a su vez, contribuye a crear un sentido de pertenencia en la comunidad, que es de crucial importancia en el empoderamiento de los residentes para hacer propio su entorno. Esto les anima a construir una comunidad que sitúe los problemas locales en un marco que permita a las personas forjar alianzas con diversos actores, de una manera multiescalar. Por lo tanto, al participar

## “Las ciudades requieren creatividad social y política continua para hacer frente a los problemas que aparecen a medida que crecen, mutan y decaen.”

Khan et al., Breakthrough Cities Report

en la esfera pública, la sociedad civil puede construirse la identidad de un lugar para reflexionar sobre el rol que quiere jugar el público (y su cultura) en la vida cotidiana de una ciudad.

La cultura no se limita solamente al ámbito de la expresión artística, sino también está vinculado indisolublemente con ciertos estilos de vida, sistemas de valores y tradiciones locales, que en conjunto forman la identidad colectiva de una comunidad. Por lo tanto, la sustentabilidad cultural se convierte en un proceso que permite a los residentes convertirse en gestores de su propio entorno, fomentando tanto el acto de recuperación de espacios públicos como la promoción de iniciativas lideradas por la comunidad, con el objeto de hacer de las ciudades centros innovadores de cambio social<sup>7</sup>. Por lo tanto, un rol clave de la sustentabilidad cultural es ofrecer un espacio para que los residentes expresen sus valores, satisfaciendo sus necesidades de una manera autosuficiente y participativa.

Una poderosa vía para contrarrestar la persistente falta de confianza en la esfera pública, es el acercamiento desde el nivel del usuario en la comprensión y la construcción del espacio público, particularmente

cuando se trata de cuestiones relativas a la falta de autonomía y la fragmentación de la comunidad. Peter Galison acuña el término “espacios disruptivos”, para describir espacios que son a la vez físicos y simbólicos, donde la visión y la acción convergen para redefinir nuestras experiencias urbanas en el ámbito público. Los espacios disruptivos (o inconclusos) incentivan al público a participar en iniciativas cívicas y asuntos de interés común, proveyendo la libertad de expresarse emocional e intelectualmente, con el objeto de ayudar a las personas a formar mejores relaciones con sus comunidades. Por lo tanto, los espacios públicos pasan a ser una poderosa herramienta de organización, semillero de la innovación social de la “comunidad creativa” y el punto de partida para la creación de lugares que sean abiertos, inclusivos y sustentables. Mean y Tims señalan convincentemente: “una consecuencia importante, respecto del cambio en la comprensión del espacio público desde la comunidad hacia el usuario, hace referencia a que el universo de los espacios públicos dentro de la ciudad se expande –potencialmente y de forma dramática- cuando las personas son capaces de crear experiencias públicas con una diversidad de escenarios: cívicos, públicos, privados y, asimismo, cuando los espacios interrelacionan elementos de todos los aspectos anteriores”<sup>8</sup>.

Por desgracia, a lo largo de los años muchos centros urbanos han llegado a descuidar o cercar sus espacios públicos, en una carrera por obtener estatus de primera clase o de “ciudad creativa”, orientada a fortalecer su reputación internacional como destinos culturales ejemplares. A su vez, este proceso ha tenido graves repercusiones en los lugares y las personas que viven en ellos, favoreciendo una particular definición empresarial de la creatividad, que con demasiada frecuencia refuerza los patrones de desigualdad en y entre ciudades. Melissa Mean sostiene que hay una “falta de coincidencia entre el lenguaje de la innovación económica con sus constantes referencias a la apertura y la distribución y el carácter esencialmente cerrado de la formulación de políticas y la gobernabilidad en la mayoría de las grandes ciudades de hoy en día”<sup>9</sup>. Para Mean este desajuste es lo que hace posible la discusión y colaboración entre grupos, entregando mayores oportunidades a áreas ricas en recursos naturales y deliberadamente descuidando aquellas que no lo son. Su ensayo *Unlocking Innovation: Why Citizens Hold the Key to Public Service Reform (El desbloqueo de*



la innovación: Por qué los ciudadanos tienen la clave para una reforma a la Administración Pública), ilustra muy bien cómo el “futuro oficial” proclamado por ciertas ciudades, funciona como una narración que a menudo domina sobre otras, en este caso, definiendo “optimismo” y “oportunidad” asociados solamente al crecimiento económico, en vez del bienestar de los ciudadanos.

Por lo tanto, en una “ciudad creativa” o “ciudad de clase mundial” los espacios públicos están bajo amenaza, ya que han sido ocupados y reorganizados para dar cabida a transacciones de mercado, mientras que los grupos vulnerables y los residentes afectados ven limitada su facultad de autoorganizarse y mejorar su capacidad colectiva para interactuar con las instituciones gubernamentales de manera participativa. Sin embargo, la disponibilidad (o ausencia) de espacios públicos inclusivos y accesibles, inevitablemente, nos dice algo sobre el clima político de una ciudad y los valores que defiende. La democracia no puede separarse del espacio físico y de las ciudades. Frente a datos demográficos cada vez más diversos, las ciudades necesitan encontrar una manera de incorporar y fomentar los más diversos usos y perspectivas dentro de su dimensión pública. De hecho, si el enfoque tradicional de la gestión pública ha sido fuertemente influenciado por creencias neoliberales en el desarrollo del mercado y centrado en un papel mínimo para los gobiernos estatales, hoy está surgiendo un nuevo enfoque centrado en las personas, basado en el concepto de habilitación, por el cual los gobiernos crean (o debe crear) las condiciones favorables para que los actores locales se movilicen en torno a ciertas causas.

Sin un análisis enfocado en las complejidades del espacio y del capital, la distinción entre la habilitación del mercado y la habilitación de las comunidades locales, se ve diluida puesto que no amenaza el *statu quo* y mantiene a los espacios desvinculados de los grandes procesos de toma de decisiones que los afectan. Por el contrario, el codiseño y la coproducción son medios poderosos que pueden utilizar los individuos y las instituciones para conectarse y colaborar, para crear comunidades acogedoras y vibrantes, que realmente reflejen las necesidades locales y los valores esenciales del carácter de una ciudad. De esta manera, las experiencias públicas pueden ser transformadas en poderosas herramientas que hagan frente a las necesidades, estimulando el

**“Qué es lo pragmáticamente posible, no está determinado independientemente de nuestra imaginación, sino que está moldeado por nuestras visiones.”**

Archon Fung y Erik Olin Wright, autores de *Deepening Democracy: Institutional Innovations in Empowered Participatory Governance*

pensamiento crítico y la formación de una autopropagación de redes de solidaridad cívica. Sin embargo, para realmente avanzar en el proceso del codiseño, primero es necesario que las ciudades inviertan en la creación de una cultura de “lo público”, donde el intercambio y la interacción de los diversos públicos reflejen los diferentes usos que se realizan en la infraestructura de la ciudad. Para hacer plenamente efectivos los principios del diseño colaborativo y de cosechar frutos más significativos, es necesario impulsar una especie de política local, menos contradictoria y más dialógica, haciendo que el laberíntico mundo de la gobernabilidad sea más accesible y relevante.

La imaginación es el primer paso a seguir en esta dirección. Puede parecer demasiado abstracto que un entorno pueda hacer la diferencia, sin embargo, en Europa y otros lugares se ha convocado a usuarios a presentar contribuciones generadas por ellos mismos, a programas diseñados para reinventar la ciudad con la imaginación como su ingrediente principal. En Glasgow, el *think-tank*<sup>10</sup> británico *demos* se embarcó en un proyecto de colaboración con toda la ciudad, destinado a aprovechar el poder del pensamiento colectivo, con el objetivo de formular una visión de colaboración virtual para la ciudad en el 2020. A través de la narración de cuentos y técnicas basadas en el arte, los ciudadanos de Glasgow fueron invitados a participar en un experimento para movilizar la ciudad y articular su propia narrativa para el futuro. “Si el primer paso hacia un futuro mejor es imaginarlo”, explican los autores, “entonces el siguiente paso está relacionado con la colaboración”, generando un paso crucial desde la imaginación en masa a la colaboración en masa, aprendiendo a involucrar al gobierno local y al voluntariado en el cultivo de un liderazgo sistémico<sup>11</sup>.

El Área Metropolitana de Helsinki, Finlandia, puso en marcha un innovador

## Re-imaginando la ciudad: características de la Ciudad 2.0

1. **Combina un enfoque ascendente con un liderazgo que ve a los usuarios de servicios**, no como consumidores sino como participantes, alejándose de los tradicionales enfoques paternalistas de control profesional y ética que caracterizaron el período de posguerra.
2. **Define un sistema de innovación social para la ciudad**, que prevé un nuevo tipo de gobierno local que instala a los ciudadanos y sus comunidades en el centro. Aquí, los gobiernos o administradores locales apoyan las ideas de base de una manera hiper local, mediante financiamiento, servicios de consultoría y espacios de trabajo, realizando permanentes debates políticos sobre la supervivencia de los bienes comunes. Lo hiper local se conecta a la gran fábrica de la ciudad, a través del trabajo de una autoridad experta en innovación social, que se preocupa por el trabajo más que por los grandes cambios estructurales, que asume la responsabilidad por el riesgo de las inversiones a largo plazo y que emplea métodos abiertos de liderazgo para desencadenar cambios impulsados por las propias personas.

enfoque en planificación cultural, mediante un concurso internacional de ideas que buscaba aportes para su desarrollo futuro<sup>12</sup>. Catorce ciudades y municipios solicitaron ideas progresistas para soluciones residenciales, uso del suelo y transporte, que abordaran temas asociados al rápido crecimiento demográfico y al cambio climático. Uno de los ganadores de la competencia, fue un colectivo llamado *Social Silicon Valley* (Silicon Valley Social), que lanzó un manifiesto muy interesante titulado *Hacia la Ciudad 2.0*. La propuesta esboza una visión de una ciudad abierta, transparente, centrada en las personas y que responda a los grandes desafíos de nuestra generación. Al declarar que el duopolio del estado y las empresas se acabó, el colectivo pretende aumentar la conciencia del potencial de las ciudades producidas por los usuarios, quienes son capaces de mezclar “innovación gradual” y “liderazgo estratégico” en la creación de herramientas de resolución de problemas que se alejan de la mentalidad *NIMBY* (*Not In My Back Yard* o, en español, No en mi patio trasero), que frecuentemente caracteriza la respuesta a los desafíos sociales.

3. **Crea un ambiente habilitador**, gracias a que insta condiciones para la autoorganización creativa. La Ciudad 2.0 y su autoridad, experta en innovación social, articulan los valiosos objetivos que son necesarios para desbloquear la capacidad de otros para alcanzar dichos objetivos.
4. **Utiliza capital social de riesgo**, para obligar a los líderes políticos a centrarse en los problemas que ellos mismos desconocen cómo resolver, movilizando a las personas para generar soluciones a largo plazo a través de, por ejemplo, centros de innovación o de la instalación de espacios y tiempo para la priorización de temas políticos.
5. **Emplea una producción basada en lo comunitario**, a través de un modelo que combine las economías de mercado y las sociales, incorporando la importancia de pensar en el valor de los bienes comunes y no –por defecto– solo en la rentabilidad.

El manifiesto Hacia la Ciudad 2.0, de Social Silicon Valley, está disponible aquí: [http://www.greaterhelsinkivision.fi/files/GHV\\_j2p\\_Towards\\_City\\_6\\_boards.pdf](http://www.greaterhelsinkivision.fi/files/GHV_j2p_Towards_City_6_boards.pdf)

El concepto de la *Ciudad 2.0* combina la idea de un enfoque ascendente con un liderazgo sistémico, con el objeto de mirar a los usuarios de servicios no como consumidores sino como participantes, desafiando así las concepciones estáticas del profesionalismo y el conocimiento. Al mismo tiempo, la *Ciudad 2.0* es una plataforma de innovación social que fomenta un nuevo tipo de gobierno, apoyado por lo que colectivamente se llama “capitales en riesgo social”. Bajo este modelo, la ciudad se convierte en un centro de innovación, un lugar donde el espíritu empresarial social y sus inherentes riesgos, son parte de un proceso de aprendizaje facilitado por la voluntad política para ayudar a la gente a resolver los problemas que la propia administración desconoce cómo resolver. Por último, la *Ciudad 2.0* es un patrimonio común, basado en la introducción de elementos de las economías sociales y diversas, en el ámbito de lo cotidiano, alejándose de las prácticas neoliberales dominantes de la competitividad y la propiedad privada, fomentando formas más experimentales y sustentables de producción y del intercambio de mercancías.

Los ejemplos mencionados están formando un conjunto cada vez más rico de evidencias que hablan del poder de la creatividad para aportar soluciones a una amplia gama de situaciones complejas y entrelazadas. Entonces, el desafío es crear un lenguaje común para que los agentes de cambio puedan comunicarse a través de distintos campos y culturas. Por lo tanto, ¿cómo podemos crear marcos habilitadores para formar ciudades armoniosas? ¿Cómo podemos equilibrar una aproximación significativa entre las diversas necesidades de las personas con la necesidad de lograr los objetivos de toda una ciudad?

## Nosotros colaboramos.



PNWRA • <http://www.flickr.com/photos/pnwra/429831152/>

1 [murmullo] en español. N. del T.

2 *International Situationist*: organización de artistas y revolucionarios europeos (italianos) (1957-1972), cuyo programa se basa en la creación de situaciones. Nace gracias a la confluencia de planteamientos del marxismo y del *avant-garde*, como la Internacional Letrista y el Movimiento para una Bauhaus Imaginista (MIBI). N. del T.

3 Propuesta –principalmente, asociada al Situacionismo- con la cual se pretenden entender los efectos y las formas del ambiente geográfico en las emociones y el comportamiento de las personas. N. del T.

4 Castells, M. (1983) *The City and the Grassroots: A Cross-Cultural Theory of Urban Social Movements*. Berkeley: University of California Press, p. 67.

5 Para más información: United Nations Human Settlements Programme UN-HABITAT (2008) *Harmonious Cities: State of the World Cities Report 2008-2009*. London, UK: Earthscan.

6 Mean, M. and C. Tims. (2005) *People Make Places: Growing the Public Life of Cities*. London, UK: Demos, p. 9.

7 Para mayor información sobre el término “sustentabilidad cultural” y sus beneficios, remitirse a: Duxbury, N. and E. Gillette. (2007). *Culture as a Key Dimension of Sustainability: Exploring Concepts, Themes and Models. Working Paper 1*, Vancouver: Creative Cities Network, p. 4.

8 Mean, M. and C. Tims. (2005) *People Make Places: Growing the Public Life of Cities*. London, UK: Demos, p. 9.

9 Mean, M. (2007) “Chapter 6: Urban Innovation and the Power of Mass Imagination” en *Unlocking Innovation: Why Citizens Hold the Key to Public Service Reform*. Parker, S. and S. Parker, eds., London, UK: Demos, p. 95.

10 En español, se ha intentado traducir este anglicismo como: comité de expertos, instituto de investigación, gabinete estratégico, centro de pensamiento, laboratorio de ideas, entre otras. N. del T.

11 Mean, M. (2007) “Chapter 6: Urban Innovation and the Power of Mass Imagination” en *Unlocking Innovation: Why Citizens Hold the Key to Public Service Reform*. Parker, S. and S. Parker, eds., London, UK: Demos, p. 101.

12 Para más información, visite el sitio web de *Greater Helsinki Vision*: <http://www.greaterhelsinkivision.fi/>

### Cotizaciones (en orden de aparición):

Ettlinger, N. (2009) “Surmounting City Silences: Knowledge Creation and the Design of Urban Democracy in the Everyday Economy”. *International Journal of Urban and Regional Research* 33.1: 218.

Mean, M. and C. Tims. (2005) *People Make Places: Growing the Public Life of Cities*. London, UK: Demos, p. 16

Khan, L. et al. (2009) *Breakthrough Cities: How Cities Can Mobilise Creativity and Knowledge to Tackle Compelling Social Challenges*. London, UK: British Council/Young Foundation, p. 8

Fung, A. and E. O. Wright, eds. (2003) *Deepening Democracy: Institutional Innovations in Empowered Participatory Governance*. London: Verso, p. vii.

# LA COLABORACIÓN

## DIÁLOGO Y DISEÑO PARA INICIATIVAS COMPARTIDAS

**“Si todos los problemas se conectan con algo o alguien más, entonces la colaboración es lógicamente necesaria para resolverlos.”**

Tom Bentley, director de Aprendizaje Aplicado en el ANZSOG, Escuela de Gobierno de Australia y Nueva Zelanda

Hace unos pocos años atrás, antes de la llegada de la ubicuidad de las herramientas basadas en la web, la colaboración estaba más fácilmente asociada con el voluntariado o el trabajo en equipo, que con navegar por la red. Sin embargo, en cuestión de años, las plataformas móviles de comunicación y el mayor acceso a internet han transformado la manera de concebir la interacción y la resolución de problemas, haciendo de la colaboración un asunto cotidiano. Algunos ejemplos de ese cambio de paradigma son:

*The Extraordinaires* (Los Extraordinarios) es una red de voluntarios online que, mediante la donación de su tiempo para la realización de tareas sencillas, unen fuerzas con otros alrededor del mundo para contribuir a alguna causa que les apasione. Ya sea en la traducción de un sitio web, para incentivar la diversidad lingüística en línea, o en ayudar en la catalogación y archivo de los recursos de instituciones culturales la plataforma Extraordinaires permite a los usuarios convertir sus momentos de ocio en oportunidades de colaboración, transformando el acto de esperar el autobús en una actividad socialmente útil y convirtiendo a la gente continuamente ocupada en agentes de cambio. Desde su creación, más de 29.000 usuarios de Extraordinaires han realizado alrededor de 240.000 tareas, ayudando en diversas instancias, desde campañas de sensibilización hasta la publicación y escaneado de fotos de las víctimas del terremoto en Haití, apoyando de esta manera, con dicho proceso de ayuda humanitaria.

*SeeClickFix* (MiraCliqueaArregla) es una plataforma en línea que ayuda a los residentes a dar a señales de situaciones de abandono y degradación, para que los funcionarios municipales puedan intervenir en arreglarlas. Operando bajo tres principios, empoderamiento, eficiencia y compromiso, *SeeClickFix* es una red que permite a cualquier persona poder informarse y realizar un seguimiento a temas de baja urgencia en cualquier parte del mundo, proporcionando el impulso necesario para mejorar su barrio y como una plataforma de conexión que conduzca al cambio. Solamente en Filadelfia, el sitio ha sido utilizado por un grupo dedicado a la defensa de la ciudad, que moviliza a los ciudadanos a documentar vehículos que estén detenidos por largo tiempo en la calle, con sus motores encendidos contaminando, dando lugar a iniciativas de nuevos de grupos de interés que ayuden a limpiar el aire.

Los ciudadanos comprometidos están encontrando formas cada vez más creativas para colaborar con sus entornos físicos. *Not Far From the Tree* (No muy lejos del árbol) es una red de residentes y fanáticos de los alimentos locales que, en conjunto, ayudan a sacar el máximo provecho de los recursos naturales de la ciudad de Toronto, conectando a los propietarios de árboles frutales con voluntarios, a través de un programa residencial de recolección de fruta, diseñado para cosechar frutos que de lo contrario se perderían. Al final del proceso, una tercera parte de toda la fruta va a los propietarios de los árboles, otro tercio a los voluntarios y el tercio restante se entrega en bicicleta o en carretón a las diversas organizaciones locales, quienes unen sus fuerzas para hacer comida fresca, sana y casera, disponible para las comunidades marginadas de la ciudad.

En la era de la conectividad, no es de extrañar que la colaboración sea, cada vez más, vista como un principio de diseño, un estilo de pensar y actuar que eleva la práctica de la resolución de problemas, desde una herramienta de gestión hacia una forma de pensar acerca de la

## “En el pasado, la reflexión sobre la democracia se centró en asuntos asociados al gobierno formal. En la actualidad, se centra en la ciudadanía y en temas de participación.”

Richard Sennett, profesor The London School of Economics

participación. Según Yochai Benkler, profesor de la Escuela de Derecho de Harvard y codirector del Centro Berkman para internet y Sociedad, esto se debe a que la cooperación social representa una oportunidad para introducir una mayor flexibilidad en el diseño de las sociedades humanas, una oportunidad de crear un espacio para que la sociedad civil pueda pensar colectivamente soluciones al problema de cómo vivir juntos de una manera justa y sustentable<sup>31</sup>.

Los ejemplos incluidos en este muestrario de buenas prácticas son experimentos de diseño social colectivo. Se enfoca en lo local, destacando la resolución creativa de problemas de personas en todo el mundo, que realizan diversas acciones todos los días para la construcción de ciudades más sustentables. Los proyectos para el cambio social, liderados por los propios usuarios, son vitales en la creación de residentes confiados y articulados, que promuevan el desarrollo de una economía plural y sustentable, que apoye y desafíe a las ciudades a pensar en la cooperación social de manera innovadora e inclusiva. A través de sus proyectos, personas creativas apoyan la economía social y juegan un papel fundamental en la creación de redes de solidaridad urbana, que particularmente en la era de la globalización, garantizan que los servicios públicos básicos y los derechos civiles estén a salvo.

El diseño social colectivo no pretende ser un sustituto a la intervención del gobierno, sino que funciona como otra manera de arrojar luces sobre qué es lo que los gobiernos están haciendo —o no están haciendo— para sus ciudadanos. De acuerdo con Peter Bradwell, autor de *Making the Most of Collaboration — An International Survey of Public Service Co-Design* (Cómo aprovechar al máximo la colaboración. Una encuesta internacional sobre la función pública del codiseño), la colaboración es cada vez más aceptada por quienes elaboran y practican la política, en un esfuerzo por revitalizar los servicios públicos agobiados por la

creciente complejidad social y la perpetuación de una falta de recursos. No es una coincidencia, argumenta Bradwell, que los ejemplos más innovadores y exitosos de codiseño hayan surgido en contextos con problemas que, a menudo, parecen ser intratables, donde el pensamiento especializado ha demostrado, en sí mismo, que no es suficiente para abordar los problemas de manera integral y duradera. Considerando que el compromiso a menudo termina solo a nivel de consulta, el codiseño implica la participación a largo plazo en el diseño y la prestación de servicios, permitiendo a los participantes tener voz y voto en el modo en que se generan los proyectos. Como resultado, el producto final —por lo general— refleja mejor las necesidades del cliente, generando información útil y creando una sensación de participación y pertenencia<sup>33</sup>.

Lo que hace que el codiseño sea tan atractivo y prometedor es, precisamente, la entrega de servicios públicos en una relación recíproca entre los diversos actores y expertos, abordando mucho más que solo las perspectivas dominantes y las esferas de acción que, actualmente, caracterizan las tendencias políticas y de toma de decisiones. Cuando la comunidad está directamente involucrada en proyectos empresariales, la colaboración asume características de autogestión de proyectos, generando destellos de oportunidades para que las organizaciones locales realicen inversiones sustanciales en recursos que, a su vez, conduzcan a una mayor vitalidad económica y social a nivel vecinal. Por lo tanto, mediante la regeneración del tejido social a nivel (hiper) local, los actores de la economía social y los ciudadanos creativos en particular, efectivamente facilitan e invierten en nuevos enfoques para el desarrollo social. Aprovechando las amplias redes del funcionamiento de la empresa cooperativa, los actores de la economía social difuminan los límites entre producción y consumo, poniendo énfasis en que la durabilidad a largo plazo es más importante que el consumo innecesario.

Entonces, lo que surge es una comunidad donde se equilibran la dimensión local y global, mediada en general por la ciudad, y donde se les da mayor legitimidad a los recursos locales y conocimientos técnicos, como herramientas significativas de resolución de problemas en la búsqueda de la sustentabilidad urbana y cultural. Los ejemplos de proyectos nacidos de “comunidades creativas”, incluidos en esta guía, fueron seleccionados, precisamente, por su capacidad de elevar la

“Los cambios no son conducidos por sistemas, sino más bien por personas que confían en sí mismas. Los sistemas sólo ayudan a las personas a innovar. El resto es trabajo duro.”

Mette Abrahamsen, jefe de equipo del Instituto Tecnológico Danés

creatividad a todos los grupos demográficos y por infundir la innovación en el ámbito cotidiano, de manera más integral e inclusiva. En su conjunto, son un testimonio claro de la fuerza que opera en comunidad para hacer frente a necesidades recurrentes, estimulando el tipo de pensamiento creativo requerido para abordar problemas complejos, que abarcan desde la ciudadanía participativa hasta la habitabilidad urbana.

Por supuesto, la colaboración no está exenta de frustraciones. Sin un proceso de diseño claro e intenciones transparentes, puede ser dura, lenta e ineficaz. El empoderamiento es el objetivo final del codiseño, pero los participantes tienen que tener el cuidado de observar si las instituciones han invertido legítimamente en compartir su poder, o si están utilizando la retórica de la participación para absorber las críticas. La colaboración se llevará a cabo de mejor manera cuando exista una distancia cognitiva óptima entre los actores.

Lo anterior implica que la distancia entre los participantes debe ser lo suficientemente amplia como para producir novedades, pero no

tanto como para bloquear el entendimiento mutuo y la capacidad de cooperar<sup>35</sup>. De esta manera, la diversidad se convierte en una oportunidad para aprovechar la amplia variedad de habilidades, antecedentes y perspectivas presentes en un determinado grupo para llegar a avances importantes y cocrear soluciones innovadoras para la sociedad. Cuando las condiciones son propicias para la colaboración, es mayor la diversificación y la tolerancia en la forma en la que se realiza un proyecto, por lo que la dispersión del poder puede producir cambios transformadores: de liderar a habilitar, desde controlar a influir, y de operar en forma aislada a trabajar en asociación con otros.

En última instancia, para que los proyectos tengan éxito, dependerá del contexto mayor e inmediato en el que la colaboración se lleve a cabo. Sin embargo, una vez en marcha, el codiseño puede conducir a un efecto en que los ricos se hagan más ricos; donde los ciudadanos mientras más hagan, más van a querer tomar. Como resultado, la colaboración puede ser altamente adictiva. Los ejemplos que se muestran en el siguiente capítulo parecen demostrar precisamente aquello.

1 Bentley, T. (2007) “Chapter 16: Evolving the Future” en *The Collaborative State: How Working Together Can Transform Public Services*. Parker, S. and N. Gallagher, eds. London, UK: Demos, p. 189.

2 Bradwell, P. and S. Marr. (2008) *Making the Most of Collaboration: An International Survey of Public Service Co-design*. Demos Report 23. London, UK: Demos, p. 10.

3 Khan et al. (2009) *Breakthrough Cities: How Cities Can Mobilise Creativity and Knowledge to Tackle Compelling Social Challenges*. London: British Council/Young Foundation, p. 44.

#### Cotizaciones (en orden de aparición):

Bentley, T. (2007) “Chapter 16: Evolving the Future” en *The Collaborative State: How Working Together Can Transform Public Services*. Parker, S. and N. Gallagher, eds. London, UK: Demos, p. 189.

Sennett, R. (2006) *Housing and Urban Neighborhoods: The Open City*. Berlin: Urban Age, p. 4.

Abrahamsen, M. (2007) “Chapter 8: Twenty-First-Century Civil Servants: The Story of MindLab” en *Unlocking Innovation: Why Citizens Hold the Key to Public Service Reform*. Parker, S. and S. Parker, eds. London, UK: Demos, p. 124.

# LAS INNOVACIONES

La innovación social se nutre de las ideas y los esfuerzos de los emprendedores sociales y los individuos creativos, cuyo trabajo socialmente consciente contribuye al ambientalismo en una diversidad de acciones. Los casos recogidos en esta sección son ejemplos de actividades y servicios pioneros, que incorporan un retorno a la participación personal y comunitaria. Aquí se incluye un total de cuarenta ejemplos, a través de seis categorías: Construyendo espacios, Comiendo y Cultivando, Intercambiando Recursos, Aprendiendo y Socializando, Dirigiendo y Organizando y Financiando. Ellos fueron seleccionados en función del nivel de participación ciudadana que ofrecen, el grado de colaboración entre los actores que fomentan el diseño colaborativo en su estructura de gobierno, su escalabilidad y su potencial de innovación.

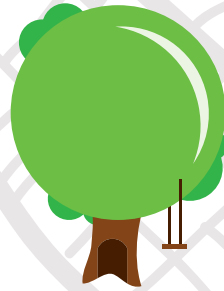
Como sugieren las categorías, estos ejemplos son diversos y abarcan muchos aspectos, pero todos se centran –de una u otra manera- en valores como la colaboración, la transparencia y la participación. El

propósito de esta sección es estimular la imaginación y, ojalá, animarnos a aprender más acerca de estos proyectos, ya sea conectados a internet o en vivo y en directo.

Sorprende ver cómo simples recorridos por la ciudad, tienen el poder de hacer vecindarios más vívidos o descubrir cómo el arte puede ser usado para convertir las monótonas intersecciones de la ciudad en espacios seguros para la comunidad. Aprenderemos cómo ciertas intervenciones creativas pueden perturbar y abrir espacios para la reflexión y la participación o ser testigos de cómo los recursos en línea pueden dar lugar a la colaboración fuera de esta, intercambiando recursos o incluso dando la opción de conseguir objetos gratuitos. Veremos cómo los valores de la web 2.0 se traducen en el nacimiento de un gobierno abierto y de una comunicación abierta de datos o cómo un enfoque holístico en el financiamiento puede aportar a las comunidades locales y las ciudades por igual.

**Así es como la innovación social luce en acción.**

# CONSTRUYENDO ESPACIOS







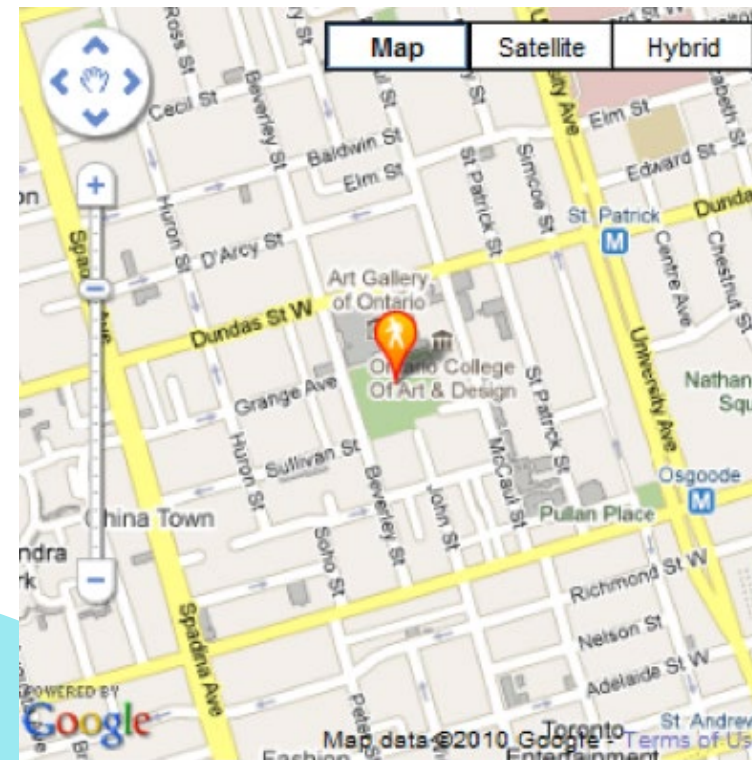
## Jane's Walk

Iniciativa global.

Iniciado en 2007, para honrar el legado de la activista urbana Jane Jacobs, *Jane's Walk* (El paseo de Jane) es una innovación canadiense que une brechas sociales y geográficas juntando vecinos a través de caminatas libres en diversos barrios. Estos eventos exploran una amplia gama de paisajes urbanos, ponen de relieve a los vecindarios con dimensión humana, la alfabetización urbana y la idea de las ciudades centradas en las personas. En el año 2010, se llevaron a cabo 68 paseos en diversas ciudades, que incluyeron más de 418 excursiones, ofrecidas por grupos de líderes voluntarios, enviando un fuerte mensaje de que las personas quieren y necesitan oportunidades para construir comunidad con aquellos con quienes comparten su espacio.

<http://janeswalk.net/>

## JANE'S WALK





# CONSTRUYENDO ESPACIOS

Las innovaciones

## City Repair

Portland, Oregon, EE.UU.

*City Repair* (Reparación de la ciudad) es una organización sin fines de lucro con sede en Oregon, promovida casi enteramente por voluntarios y conocida a nivel internacional como Intersection Repair (Reparación de la intersección), cuya labor es convertir intersecciones de calles urbanas en plazas públicas. Cada proyecto de Intersection Repair es producto del trabajo de vecinos que unen sus fuerzas para convertir intersecciones anónimas en lugares donde las personas se sientan seguras y bienvenidas. Operando bajo el supuesto de que la localización (de la cultura, la economía y de la toma de decisiones) es una base necesaria para la sustentabilidad, los ciudadanos recuperan espacios urbanos para sembrar las semillas de una mayor comunicación vecinal, empoderamiento de la comunidad y sustentabilidad cultural.

<http://cityrepair.org/>





## Transition Network

Iniciativa global.

*Transition Network* (Iniciativa de transición) es una respuesta dirigida por la comunidad a temas asociados al cambio climático, al agotamiento de combustibles fósiles y a la recesión económica. Las iniciativas asociadas a esta red, trabajan para atender las necesidades de la comunidad, mientras reconstruyen la capacidad de recuperación frente a temas como el auge del petróleo y el cambio climático, buscan reducir las emisiones de carbono mediante la sensibilización hacia el concepto de resiliencia. Se asocian con grupos ya existentes para llevar a cabo actividades de divulgación, autoorganizándose en subgrupos temáticos que abordan áreas claves tales como alimentos y energía, embarcándose en planes de acción para el descenso de la energía (EDAP, Energy Descent Action Plan) y compartiendo éxitos y fracasos con otras Transition Initiatives, alrededor del mundo.

<http://www.transitionnetwork.org/>





## CONSTRUYENDO ESPACIOS

Las innovaciones

### Cittaslow

Iniciativa global.

*Cittaslow*, también conocida como Slow Town (Ciudad lenta), es una creciente red internacional de más de 140 ciudades en 20 países, que han adoptado un conjunto de objetivos y principios comunes para mejorar la calidad de vida, tanto para sus residentes como para sus visitantes. Inspirado por el movimiento Slow Food (Comida lenta), cada ciudad de Cittaslow se compromete a trabajar por un conjunto de 50 objetivos, que proporcionan puntos de referencia concretos con los que una comunidad puede medir su desarrollo. El objetivo de afiliarse a Cittaslow es actuar como una estructura que ponga a los ciudadanos a trabajar colectivamente por el bien de su ciudad, con resultados que van desde un mayor apoyo a las empresas locales, una mayor relevancia a las tradiciones locales, una mayor protección del medio ambiente o una mayor participación en la vida comunitaria.

<http://cittaslow.net/>





## Neglected Spaces

Londres, Reino Unido.

*Neglected Spaces* (Terrenos baldíos) es una innovadora plataforma digital para la búsqueda y localización de espacios infrautilizados, en 32 diferentes barrios de Londres. Cualquiera puede hacer indicaciones sobre un espacio abandonado y sugerir actividades para revitalizarlo. Los espacios en la ciudad pueden ser transformados a través de eventos temporales, tales como pequeños conciertos, instalaciones artísticas, lecturas de poesía, clases de cocina y otras. Gestada desde el Magister en Diseño del Saint Martins College of Art & Design en Londres, *Neglected Spaces* actualmente forma parte de una campaña para resaltar la belleza del entorno urbano de Londres y se mantendrá en el tiempo gracias a talleres, eventos y charlas por toda la ciudad.

<http://www.neglectedspaces.com/>





# CONSTRUYENDO ESPACIOS

Las innovaciones

## Storefront Residencies

Windsor, en Ontario (Canada)

*Broken City Lab* es un grupo de investigación creativo interdisciplinario, liderado por artistas, que propone re-imaginar el potencial de acción de Windsor, en Ontario. El laboratorio pretende generar un nuevo diálogo que incorpore la participación del público y la comunidad, centrándose en la ciudad como sitio de investigación y espacio de trabajo. SRSI (The Storefront Residencies for Social Innovation; en español, Las residencias vitrina para la innovación social) es un proyecto que convoco a más de 25 diferentes actores, que iban desde artistas a dueños de restaurantes, invitándolos a ocupar un espacio en el centro de Windsor, durante un mes entre junio y julio, en 2010. El objetivo era trabajar algún tipo de intervención para detener las exorbitantes subidas en las tasas de desempleo, en las fallidas estrategias económicas y como un lugar con necesidades urgentes de acciones nuevas e imaginativas.

<http://www.brokencitylab.org/srsi/>



# COMIENDO Y CULTIVANDO





## COMIENDO Y CULTIVANDO

Las innovaciones

### Not Far From the Tree

Toronto, Canadá

*Not Far From The Tree* (No lejos del árbol) es una red de residentes y fanáticos por la comida local, que se reúne para ayudar y aprovechar al máximo los recursos naturales de la ciudad de Toronto. Conectan a propietarios de árboles frutales con voluntarios a través de un programa residencial de recolectores de frutas, diseñado para cosechar frutas que de otra forma se perderían. En 2008, más de 3.000 libras (1,3 toneladas) de fruta local fueron recolectadas por un par de barrios, mientras que solo un año después, el número creció a más de 8.000 libras (3,6 toneladas), incluyendo frutas tales como guindas, damascos, peras y manzanas recolectadas y donadas a través de la ciudad. Al final del proceso, un tercio de todas las frutas van a los propietarios de los árboles frutales, otro tercio a voluntarios y el resto es entregado en bicicleta o carretones a organizaciones vecinales.

<http://www.notfarfromthetree.org/>



Free Form Katia • <http://www.flickr.com/photos/freeformkatia/4003232036/>





## The Stop's Green Barn

Toronto, Canadá.

*The Green Barn* (El granero verde) es un centro de aproximadamente mil metros cuadrados de superficie, dedicado a la producción y educación sobre alimentos sustentables, donde se compromete a las personas con la defensa de la salud, el cultivo, la ingesta, la enseñanza y la celebración en torno a la comida casera. Pensado como una sede satélite de la organización *The Stop* (La parada) de Toronto, las instalaciones de *The Green Barn* incluyen un invernadero abierto todo el año, un patio cubierto, un horno de cocción a leña y un sitio de demostración de compostaje, así como también una cocina comunitaria y una sala de clases. Aquí, los vecinos se reúnen para hacer compras en el mercado local de agricultores, los escolares aprenden sobre el valor de la comida saludable, los visitantes aprenden acerca de jardinería y cocina, mientras que los voluntarios y miembros de la comunidad cooperan en la producción de alimentos sanos y frescos para personas de bajos ingresos.

<http://thestop.org>





# COMIENDO Y CULTIVANDO

Las innovaciones

## Yum Share

Reino Unido.

*Yum Share* (La delicia de compartir) es una herramienta web dinámica que ayuda a los usuarios a encontrar comida orgánica y artesanal, a través de clubes locales, interactuando directamente con productores mayorista y locales. Cada mes, los encargados de cada club realizan los pedidos a través del grupo Yum Share, para luego reunirse con su grupo y coordinar así las entregas respectivas. De esta manera, los miembros del club además de ahorrar dinero, disfrutan de alimentos producidos por los productores locales, al mismo tiempo que apoyan a negocios locales.

<http://yumshare.co.uk/>



A. Roberts • <http://www.flickr.com/photos/aroberts/4331821479/>



## Windowfarms

Iniciativa global.

Iniciado por las artistas Britta Riley y Rebecca Bray, el proyecto *Windowfarms* (Huertos en ventanas) se aproxima a la innovación medioambiental, a través de la búsqueda de soluciones web 2.0 de colaboración virtual, bajo un método investigación y desarrollo del tipo “hágalo usted mismo”. A lo largo del mundo, muchos vecindarios (especialmente, los de bajos ingresos) son considerados “desiertos de alimentos”, debido a la dificultad de encontrar en estos lugares alimentos frescos. Sin embargo, con *Windowfarms*, la población urbana ahora cuenta con la posibilidad de cultivar alimentos en las ventanas de sus departamentos u oficinas a bajo costo, de manera vertical, creando jardines vegetales hidropónicos hechos de materiales reciclados. El primer sistema produjo por sí solo 25 plantas y una producción de una ensalada a la semana en pleno invierno, en una ventana de 1 metro por 1 metro y medio con poca luz en la ciudad de Nueva York, y ya se encuentra disponible para pre-venta en línea.



<http://www.windowfarms.org/>



## COMIENDO Y CULTIVANDO

Las innovaciones

### Patch Match

Londres, Inglaterra.

*Patch Match* es un servicio gratuito, tanto para personas residentes en Westcombe Park como para quienes vivan cerca de este lugar, en el sureste de Londres. En la ciudad, la demanda por espacios para cultivo de comida está en auge, por lo que los autocultivos han experimentado un aumento de popularidad. *Patch Match* conecta a jardineros urbanos con residentes que cuentan con pedazos de tierras subutilizadas, para luego dejar que las dos partes lleguen a un acuerdo sobre el uso compartido del espacio. De esta manera, los jardineros tienen la oportunidad de producir alimentos localmente, reduciendo el impacto producido por el recorrido de los alimentos desde su producción hasta su destino final y, a su vez, se logra poner a disposición más lugares para el cultivo de alimentos en zonas externas a los jardines comunitarios municipales que existen actualmente.

<http://patchmatch.blogspot.com/>



Flatbush Gardner • <http://www.flickr.com/photos/flatbushgardener/2669248981/>



## Replate

Iniciativa global.

*Replate.org* (Reservir o rellenar el plato) es la creación de Josh Kamler y Axel Albin, dos diseñadores de San Francisco que notaron que la gente de las ciudades de la costa oeste de EE.UU., estaban dejando sus restos de comida en la parte superior de los tarros de basura, al no poder encontrar a alguien a quien ofrecérselos. Como resultado, Kamler y Albin le dieron un nombre a este comportamiento, crearon un sitio web y un logotipo, y comenzaron a abogar para que los restos de comida de los restaurantes fueran envueltos y dejados en la misma parte superior de los basureros de las aceras, para ser compartidos con personas carentes de comida. Hoy en día, *Replate* se ha convertido en un movimiento internacional y una práctica para la reducción de residuos de alimentos en barrios y ciudades.

[www.replate.org](http://www.replate.org)



# INTERCAMBIANDO RECURSOS



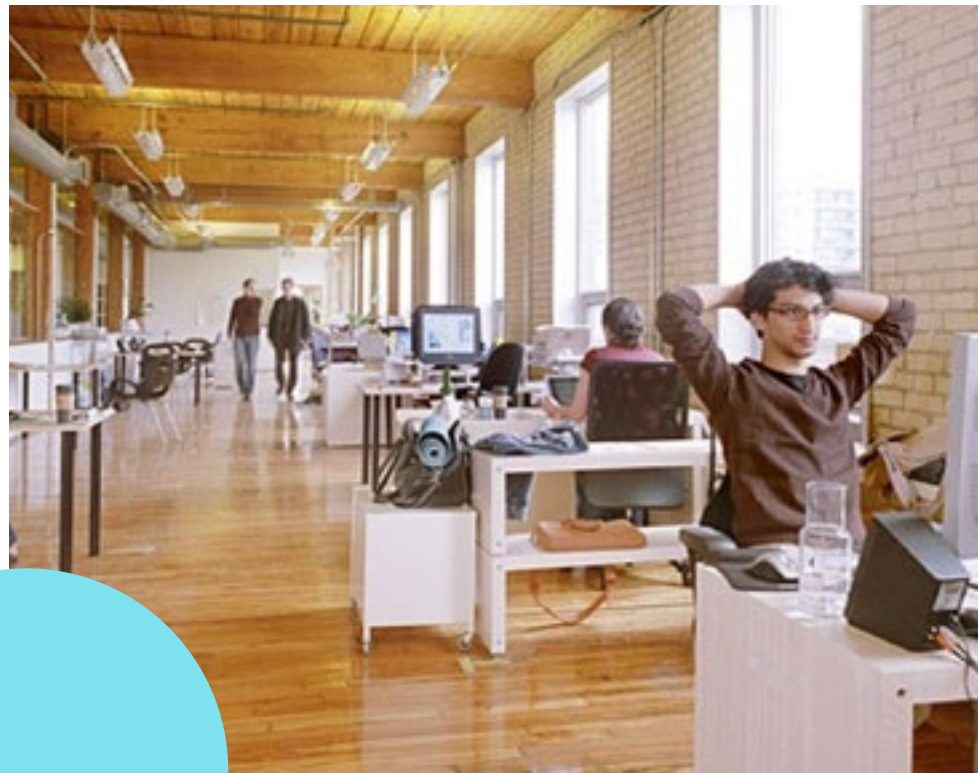


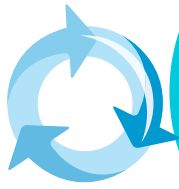
## Center for Social Innovation

Toronto, Canadá.

*Centre for Social Innovation* (CIS, Centro de innovación social) es un emprendimiento social que tiene como misión catalizar la innovación en Toronto y en todo el mundo. El modelo de espacio laboral compartido de CIS ofrece servicios de oficina a iniciativas de escasos recursos, aumentando el capital social y conectando a sus miembros con una poderosa red de agentes locales de cambio. Además, cada año CIS es sede de un gran número de reuniones, talleres de capacitación, sesiones informativas y eventos comunitarios, reuniendo aproximadamente a más de 10.000 personas al año.

<http://socialinnovation.ca/>





# INTERCAMBIANDO RECURSOS

Las innovaciones

## Tool-Lending Libraries

Berkeley, California, EE.UU.

*Tool-Lending Libraries* (Bibliotecas de préstamo de herramientas) es un servicio que permite a sus usuarios solicitar herramientas, equipamiento y manuales de instrucción, tanto por un módico precio como gratuitamente. Una de las primeras bibliotecas de herramientas se inició en Berkeley, California en 1979, con solo US\$ 30.000 en donaciones de la comunidad local. Hoy en día, la biblioteca de Berkeley ofrece miles de herramientas de forma gratuita a los residentes y dueños de las propiedades inscritas, mejorando el uso de los recursos locales, la reducción de las tasas de consumo innecesarios y fomentando el sentido de comunitario entre sus usuarios.

<http://tinyurl.com/55zrzl/>







## Kollektivhus NU

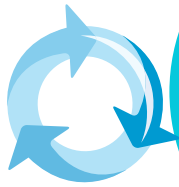
Suecia.

*Kollektivhus NU* (Covivienda ahora) es una asociación que trabaja promoviendo viviendas colaborativas y otras formas alternativas de vivir en Suecia. Iniciado en 1981, la asociación apoya a las unidades de covivienda existentes a partir de la promoción de sus beneficios y mediante el lobby que realizan con las autoridades para facilitar la creación de más unidades comunitarias. Hoy en día, *Kollektivhus NU* tiene 32 de las 40 de coviviendas de Suecia, como miembros activos, y a tres organizaciones locales que trabajan para crear conciencia sobre los beneficios de la vida comunitaria compartida.

[http://www.kollektivhus.nu/english/index\\_eng.html](http://www.kollektivhus.nu/english/index_eng.html)



# Kollektivhus NU



## INTERCAMBIANDO RECURSOS

Las innovaciones

### Freecycle

Iniciativa global.

*The Freecycle Network*<sup>™</sup> (Red del reciclaje libre<sup>®</sup>) es un movimiento de organizaciones de base, sin fines de lucro, que invita a regalar los objetos en desuso como una forma de reducir los residuos, ahorrar recursos y aliviar la carga de los vertederos de todo el mundo. Desde su creación en 2003, *Freecycle* se ha convertido en una red de 4.810 grupos con 7.245.000 miembros activos en todo el mundo. Los usuarios encuentran su comunidad entrando en el motor de búsqueda del sitio y luego comienzan a ofrecer o recibir bienes libres en sus ciudades a través de correo electrónico. Cada grupo local está moderado por un voluntario local y la membresía es gratuita.

<http://www.freecycle.org/>





## Share Some Sugar

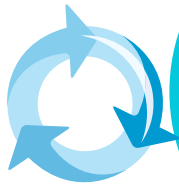
EE.UU.

*Share Some Sugar* (Comparte un poco de azúcar) es una web 2.0 de inventario comunitario, de diversos tipos de artículos como herramientas o mobiliario, que imita la antigua usanza del golpe en la puerta de un vecino para pedir algo prestado o, simplemente, un poco de azúcar. Los usuarios registrados pueden buscar artículos por barrios (para pedir prestado o arrendar), con la posibilidad registrar su calle o edificio para opciones de búsqueda geográficas más específicas. Luego, los usuarios envían una solicitud de préstamo al vecino que ofrece el artículo y, si la solicitud es aceptada por el prestamista, las dos partes se reúnen en persona para la entrega. Existen depósitos pequeños y contratos para garantizar una mayor seguridad en la transacción y, de forma similar a eBay, los usuarios pueden dejar comentarios en el perfil de su vecino para que otros puedan obtener más información sobre su historial antes de iniciar una solicitud.

<http://www.sharesomesugar.com/>



share  
some  
sugar



# INTERCAMBIANDO RECURSOS

Las innovaciones

## Bright Neighbor

EE.UU.

*Bright Neighbor* (Vecino brillante) combina la participación de la comunidad con herramientas sociales, para poder ayudar a los gobiernos locales, comunidades y empresas a aumentar la habitabilidad, sostenibilidad y relocalización, y al mismo tiempo, mejorar las economías locales. Los usuarios pueden mapear recursos significativos para la comunidad, programar eventos públicos y privados, iniciar un inventario de oficios y artículos disponibles para alquilar o intercambio, y mucho más. El objetivo es promover la cohesión comunitaria, maximizar el uso de los recursos y reducir la huella de carbono de los residentes, a través de un centro en línea que facilita las conexiones entre los usuarios.

<http://www.brightneighbor.com/>



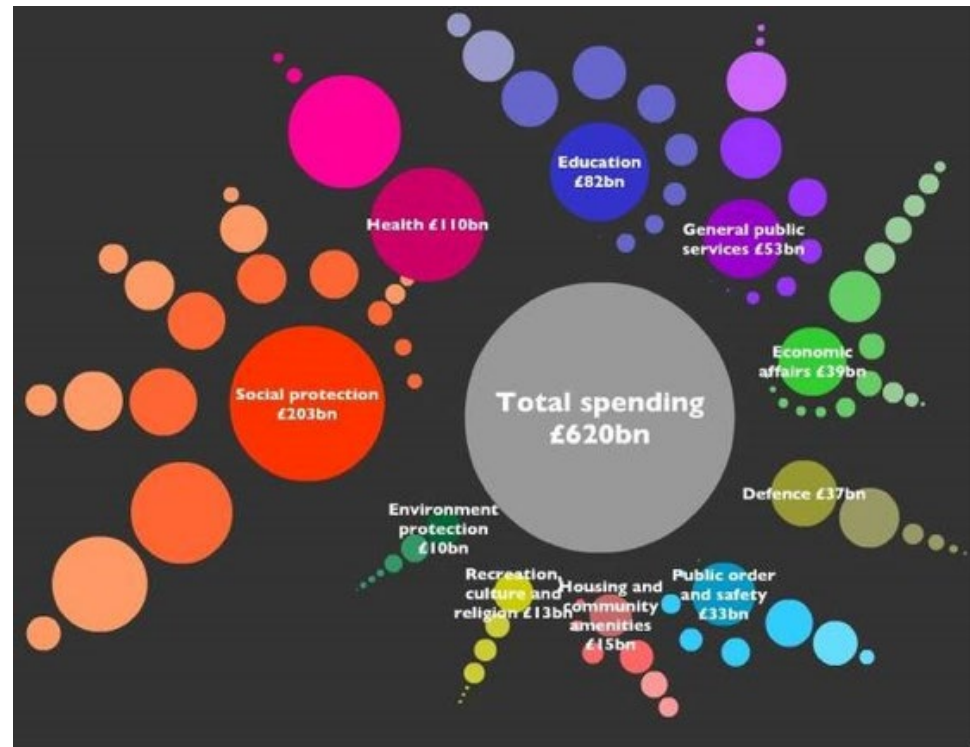


## Where Does My Money Go?

Reino Unido.

El término “conocimiento abierto” propone la libertad de usar, reutilizar y redistribuir sin restricciones legales, tecnológicas o sociales, cualquier contenido, información o dato por cualquier persona. *Where Does My Money Go?* (¿Hacia dónde va mi dinero?) tiene como objetivo promover la transparencia y la participación ciudadana, a través del análisis y visualización de información sobre el gasto público del Reino Unido. Es una herramienta en línea gratuita y políticamente neutral, que muestra cómo se gasta el dinero público en el Reino Unido. El sitio es un programa de la Fundación Open Knowledge, una asociación comunitaria y voluntaria.

<http://www.wheredoesmymoneygo.org/>





## Maison des Initiatives Etudiantes

París, Francia.

**Maison des Initiatives Etudiantes** (MIE, la casa de las iniciativas estudiantiles) es un centro multipropósito con sede en París, Francia, que ofrece salas de conferencias, equipos audiovisuales, espacios compartidos de oficina, computadores, archivos y una galería de arte para los estudiantes. Situado en el corazón de la ciudad, la casa –que está disponible en forma gratuita- ayuda a llevar a cabo iniciativas estudiantiles de carácter social, que van desde proyectos internacionales de comercio justo o campañas contra el racismo, hasta trabajos sobre desarrollo sustentable. Conocido como un lugar de encuentro, una incubadora y centro de innovación, MIE también ofrece un programa de ayuda que guía a los estudiantes en el aprendizaje sobre la gestión de proyectos y la sustentabilidad financiera.

[www.mie.paris.fr](http://www.mie.paris.fr)



# APRENDIENDO Y SOCIALIZANDO





## Human Library

Iniciativa global.

*Human Library* (La biblioteca humana) es un innovador concepto diseñado para promover el diálogo, reducir conceptos prejuiciosos y fomentar la comprensión mediante un espacio interactivo, que ofrece a los visitantes la oportunidad de hablar informalmente con “personas prestadas”, que provienen de un grupo muy variado en edad, sexo, y antecedentes culturales. El modelo permite que los grupos rompan los estereotipos, desafiando los prejuicios más comunes de una manera positiva y llena de humor. En concreto, es una forma fácil, transmisible y asequible de promoción de la tolerancia y el entendimiento, que desde su creación en Copenhague, Dinamarca, ya se ha extendido a más de 27 países.

<http://humanlibrary.org>







## Toronto Design Nerds

Toronto, Canadá.

*Toronto Design Nerds* (Diseño de ñoños de Toronto) es un grupo que se inició para fomentar la colaboración interdisciplinaria entre personas creativas de todas las tendencias. Siguiendo el modelo del Vancouver Design Nerds, el concepto es organizar almuerzos o cenas públicas, (en donde los comensales llevan comida para compartir), que crean y nutren una red de personas creativas que se reúnen para discutir proyectos e ideas sobre sustentabilidad e innovación. La diversidad en el grupo enriquece el proceso de diseño y discusión, impulsándolo más allá de los parámetros preestablecidos de un proyecto, revelando oportunidades e imprevistos y obteniendo resultados inesperados.

<http://designnerds.org>



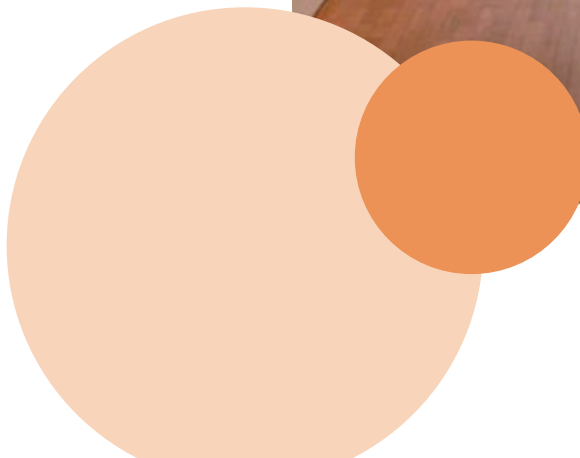


## Spiritus Mundi

Malmö, Suecia.

*Spiritus Mundi* (El espíritu del mundo) es una organización de diálogo intercultural que trabaja en los campos del empoderamiento juvenil y la conexión cultural. A través de sus programas, basados en las artes, video y música, la organización crea espacios de encuentro que facilitan la comunicación intercultural, siendo un puente social, cultural y geográfico en la ciudad de Malmö, uno de los centros urbanos más multiculturales de Suecia. Sus modelos pedagógicos se utilizan como referencia en otras ciudades y países que buscan crear programas que vinculan conjuntamente la cultura, la educación y la economía, y han contribuido a aumentar la conciencia que ofrecen los beneficios de la cultura y el diálogo, en la creación de comunidades pacíficas e inclusivas.

<http://www.spiritusmundi.nu>





## Drommarnas Hus

Malmö, Suecia.

*Drommarnas Hus* (La casa de los sueños) es una organización integral que trabaja en pos del cambio comunitario. Los estudios de arte, cursos para jóvenes, talleres de la organización y colaboraciones en toda la ciudad con educadores y pedagogos, hacen de Drommarnas Hus un centro de empoderamiento educacional e innovación para jóvenes excluidos y en riesgo social. Se encuentra ubicada en Rosengård, una de las comunidades más desfavorecidas y con menor acceso a servicios de ese país, poblada mayoritariamente por familias de inmigrantes, donde los niños se enfrentan a la doble carga de tener que integrarse en la sociedad, mientras que tienen que hacer de intérpretes y mediadores culturales para sus padres.

<http://www.drommarnashus.se/>





## Laundromat Café

Copenhague, Dinamarca.

*Laundromat Café* (La lavandería café) corresponde a lo que se llama “café fusión”: espacios que proporcionan un servicio secundario (en este caso, lavandería) para transformar las típicas tareas cotidianas en actividades más sociales. Aquí, las personas de la comunidad pueden maximizar el uso de su tiempo y conectarse con otros, en vez de permanecer aislados a la espera del término de su carga de lavado o centrifugado. Jóvenes artistas exponen sus obras de arte en este espacio, el personal de la cafetería cocina comidas caseras, los clientes pueden pedir en préstamo más de 4.000 libros y juegos de salón, además se ofrece wi-fi gratuito. Todo esto, para fomentar la socialización y la construcción comunitaria.

<http://thelaundromatcafe.com/>





## School of Everything

Iniciativa global.

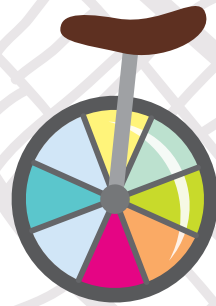
*School of Everything* (La escuela de todo) es una plataforma web que ayuda a los usuarios a aprender nuevas habilidades, facilitando la conexión entre estudiantes y profesores. Es una base de datos de profesores y clases que permite a los usuarios poder encontrar el apoyo pertinente a sus necesidades en cualquier parte del mundo, ya sea en forma de clases pagadas o de un intercambio de conocimiento libre, directamente entre las partes interesadas.

<http://schoolofeverything.com/>



Tentenuk • <http://www.flickr.com/photos/tentenuk/4417934993/>

# DIRIGIENDO Y ORGANIZANDO





## Change Camp

Canadá.

*ChangeCamp* (Campamento del cambio) es un evento abierto a la comunidad consistente en un set de herramientas e ideas destinadas a entregar a los ciudadanos y a los gobiernos, la capacidad de trabajar en conjunto, de manera de poder hacer frente a los desafíos del mundo real desde las comunidades locales. Un evento *ChangeCamp* es una reunión creativa, personalizada y dirigida por ciudadanos, en términos no partidistas, además de estar habilitado para las redes sociales y la web en general. El programa se centra en dos objetivos: ayudar a los gobiernos a ser más abiertos, transparentes, participativos, innovadores, eficientes y eficaces y, también, ayudar a los ciudadanos a estar mejor conectados entre sí en torno a sus intereses cívicos.

<http://changecamp.ca/>





DIRIGIENDO Y  
ORGANIZANDO  
Las innovaciones

## Raging Grannies

Iniciativa global.

*Raging Grannies* (Las abuelas furiosas) es una organización activista nacida en Victoria, Columbia Británica, durante el invierno de 1986-87. Los miembros del grupo son mujeres que se burlan de los estereotipos asociados a la tercera edad femenina, vistiéndose con anticuadas ropas de abuela y cantando canciones de protesta en asambleas comunitarias. Las letras son compuestas por los propios miembros, cambiando melodías de canciones populares con sus mensajes políticos. Raging Grannies, ahora un movimiento internacional, aboga por la justicia social de una manera humorística. Su activismo incluye la paz y las causas ambientales.

<http://raginggrannies.org/>







## Reboot

Copenhague, Dinamarca.

*Reboot* (Reiniciar) es una conferencia participativa, de dos días, para jóvenes activistas y personas creativas, que buscan lograr un mundo más sustentable mediante tecnología, creatividad, diseño y todas las ideas que de allí puedan surgir. Se trata de una conferencia participativa donde todos tienen la posibilidad de proponer y ejecutar un taller, una conferencia o un seminario. Iniciado en 1998 con un enfoque danés, el evento es ahora un fenómeno verdaderamente europeo, con aproximadamente 400 participantes, provenientes de más de 22 países cada año. Durante la conferencia, todo, con excepción de las exposiciones, está dispuesto para poder ser modificado, incluyendo el calendario, el que está en constante evolución. El sitio web permite a los usuarios seguir el flujo del evento y también funciona como una red social y comunidad virtual.

<http://reboot.dk>





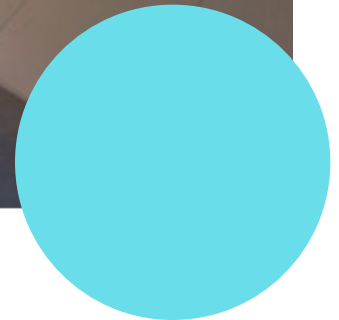
## DIRIGIENDO Y ORGANIZANDO Las innovaciones

### MindLab

Copenhague, Dinamarca.

*MindLab* (El laboratorio de la mente) fue fundado en 2002 como una incubadora de innovación por el Ministerio de Asuntos Económicos y Empresariales de Dinamarca. Actualmente, se han incorporado otros dos ministerios daneses. La estrategia de MindLab es actuar como una instancia neutral dentro de los ministerios, con el objeto de generar drásticas innovaciones. Su principal función es facilitar el encuentro de diferentes culturas en estos ministerios y alentar a los funcionarios a utilizar sus competencias creativas en el desarrollo de iniciativas políticas, que respondan a las necesidades de los ciudadanos o de las empresas en pos de la participación y el codiseño.

<http://mind-lab.dk/en>





## WIMPS

Belfast, Irlanda del Norte.

*WIMPs* es el acrónimo de “*Where Is My Public Servant?*” (¿Dónde está mi servidor público?). Funciona como un proyecto y una plataforma web, dirigidos por y para jóvenes. La característica principal de la plataforma, es que cuenta con una base de datos de los representantes públicos que sirven en el concejo local o en el Parlamento Europeo. Los jóvenes a lo largo de Irlanda del Norte, utilizan esta base de datos para conectarse con los concejos y sus representantes, para sugerir medidas sobre las distintas materias comunitarias que les afectan. Los voluntarios *WIMPs*, en tanto, actualizan el sitio web diariamente con información relativa a los cambios sociales de interés para los jóvenes.

<http://www.wimps.tv>



Labour Youth • <http://www.flickr.com/photos/labouryouth/3831035620/>



## Toronto Cyclists Union

Toronto, Canadá.

*Toronto Cyclists Union* (La unión de ciclistas de Toronto) es una organización, en base a membresías, que trabaja junto a ciudadanos, grupos comunitarios, tiendas de bicicletas y la ciudad general, con el objetivo común de garantizar el uso de la bicicleta como un medio legítimo, accesible y seguro de transporte para todos los habitantes de Toronto. En particular, la organización alienta a los nuevos miembros a aprender sobre el transporte en bicicleta mediante el programa Newcomer Cycling Outreach (Revelación del ciclismo para el recién llegado), en asociación con el CultureLink Settlement (Servicio de Asentamientos de Vínculos de Cultura) de Ontario. El proyecto promueve la integración de estos nuevos asociados al área metropolitana de Toronto, fomentando el transporte en bicicleta como una opción asequible, saludable y conveniente, además de conectarlos con la comunidad ciclista de la ciudad.

<http://cycleto.ca>



Swanksalot • <http://www.flickr.com/photos/swanksalot/2926199438/>



## Kafka Brigades

Europa y EE.UU.

*Kafka Brigades* (Las brigadas de Kafka) es una organización de investigación y acción, independiente y sin fines de lucro, que comprende una red de investigadores de Amsterdam y La Haya (Países Bajos), Boston (EE.UU.) e Irlanda del Norte y Gales (Reino Unido). La misión del equipo es derribar las trabas burocráticas que impiden que la gente acceda a los servicios que necesitan y que, a menudo, limitan al personal de los servicios públicos. El principal enfoque de la brigada es poder identificar, diagnosticar y remediar la disfunción burocrática existente entre la participación de los ciudadanos y el personal de los servicios públicos, apoyándose en marcos teóricos participativos que los conducen a respuestas innovadoras y a una mayor eficiencia del estado.

[http://www.kafkabrigade.nl/?hl=en\\_US](http://www.kafkabrigade.nl/?hl=en_US)



**KAFKA**  
BRIGADE



## Code for America

EE.UU.

*Code for America* (CFA, Codifica para Estados Unidos) ayuda a los gobiernos de las ciudades a ser más transparentes, conectados y eficientes, mediante la generación de vínculos entre desarrolladores web y administradores locales. Inspirado en parte por Teach for America (Enseña para América, organización sin fines de lucro que se propone eliminar la desigualdad educacional en EE.UU., incorporando a profesionales de excelencia para lograrlo), CFA trabaja con las autoridades municipales y desarrolladores web para identificar diversos problemas y luego desarrollar soluciones web, que son compartidas y desplegadas en todas las ciudades de Estados Unidos. Cada ciudad participante identifica las necesidades de diversos proyectos, asignándoles equipos de cinco becarios que desarrollan una aplicación para la ciudad en un plazo de 11 meses. Además de recibir un software creado por los desarrolladores web, las ciudades participan en un intercambio profundo y multidireccional entre el gobierno de la ciudad y los becarios, así como también entre otras ciudades anfitrionas.

<http://codeforamerica.org/>

The logo for Code for America features the word 'CODE' in large, bold, red, uppercase letters. To its right, the word 'for' is written in a blue, cursive script font. Below 'CODE for', the word 'AMERICA' is written in large, blue, uppercase letters.

# FINANCIANDO





## FINANCIANDO Las innovaciones

### Timeraiser

Canadá.

*Timeraiser* (Recaudación de tiempo) fue concebido por un grupo de amigos en el año 2002, como una manera de encontrar oportunidades de voluntariado que fueran significativas en su comunidad. Hoy en día, *Timeraiser* es un evento que vincula a diversas organizaciones con posibles voluntarios a través de una subasta de arte en la que, en lugar de dinero, se ofrecen horas de trabajo voluntario que corresponden a 5 horas cada vez que se oferta. Hasta ahora, el evento ha generado más de 51.000 horas de trabajo voluntario y ha invertido más de US\$ 300.000 en carreras de artistas emergentes, vinculando a 5.000 canadienses con más de 250 organizaciones benéficas de todo el país.

<http://timeraiser.ca/>







## Citta' dell'altra economia

Rome, Italy

*Citta' dell'altra economia* (Ciudad de las economías alternativas) es una instalación de usos múltiples en Roma, donde los visitantes pueden asistir a exposiciones y eventos, comprar productos orgánicos y de comercio justo, aprender más sobre el reciclaje y hablar con los representantes de algunas organizaciones que ofrecen turismo ético, finanzas éticas y servicios de energía renovable. El espacio también alberga un restaurante y una cafetería, donde los miembros de la comunidad se reúnen a socializar sobre el potencial que tienen las economías alternativas para promover la sustentabilidad y el fomento de la innovación.

<http://cittadellaltraeconomia.org>





## FINANCIANDO Las innovaciones

### Zopa

Reino Unido, EE.UU., Italia, Japón.

*Zopa* es la primera empresa mundial de finanzas sociales, que promueve el préstamo en línea entre personas, de manera directa entre los participantes. El préstamo social elimina el gasto masivo que enfrentan las instituciones bancarias regulares, por lo que los prestamistas y los prestatarios obtienen mejores tarifas y apoyo más inmediato. Los prestatarios pueden evaluar en línea las tasas que se les ofrecen y seleccionar la que más les acomode. Para evitar el riesgo, un prestamista que disponga de £500 libras o más, reparte su dinero en, al menos, 50 prestatarios, entregando a personas de todo el mundo la posibilidad de poder ayudarse a sí mismos económicamente, al mismo tiempo que ayudan a los demás.

<http://uk.zopa.com/>





## Banca Etica

Italia

*Banca etica* (Banca ética) es una institución financiera que se preocupa del impacto social y ambiental de sus inversiones y préstamos. *Banca ética* es uno de los primeros bancos éticos de Europa y gestiona los ahorros obtenidos por ciudadanos particulares, organizaciones, empresas e instituciones, invirtiéndolos en iniciativas que persiguen objetivos sociales y económicos, y que operan con respeto a la dignidad humana y al medio ambiente. Uno de los principios fundamentales de la finanza ética es la transparencia máxima, continuamente alentando la participación activa de los accionistas y ahorradores, en el proceso de toma de decisiones de sus empresas. En este sentido, *Banca ética* no pretende rechazar las reglas básicas de las finanzas, sino más bien, busca reformar sus valores principales.

<http://bancaetica.it>





## FINANCIANDO Las innovaciones

### LION

Puerto Townsend, Washington (EE.UU.)

*Local Investing Opportunities Network* (LION, o Red de oportunidades de inversión local) funciona en el Condado de Jefferson, Washington y permite a las personas solicitar apoyo financiero para sus negocios, a través de un fácil proceso de solicitud. Los empresarios presentan un plan de negocios, referencias y solicitan una cantidad específica de fondos a LION, que a su vez, distribuye la solicitud a los inversores residentes. Desde ahí, el empresario y los inversores organizan los detalles de una inversión o de un préstamo imparcial. Al mantener el dinero de la inversión en la comunidad local, se crean ecos positivos a través de lo que se conoce como “el efecto multiplicador local”. Cuando un inversionista ayuda a una empresa del vecindario a crecer, los beneficios y puestos de trabajo permanecen también en el vecindario.

<http://l2020.org/LION>



Good Magazine • <http://www.flickr.com/photos/swanksalot/2926199438/>



## ArtReach

Toronto, Canadá.

*ArtReach* (Arte al alcance) de Toronto es un innovador programa orientado a jóvenes e impulsado por ellos mismos, que tiene como mandato apoyar las iniciativas artísticas que comprometan a jóvenes excluidos de zonas marginales de Toronto. Con un fuerte apoyo financiero a nivel gubernamental, organizaciones de financiamiento y donantes, *ArtReach* ha gastado US\$ 1,2 millones en tres años, apoyando proyectos que fomenten la expresión creativa, a través de la generación de oportunidades artísticas de calidad para estos jóvenes. La organización también proporciona talleres gratuitos de capacitación juvenil en recaudación de fondos, liderazgo y administración de ONG, reconociendo el importante rol que juega la juventud, por sí misma, en la resolución de problemas asociados a la represión y descontento juvenil.

<http://www.artreachtoronto.ca/>



# LA PARTICIPACIÓN

## HACIA UNA CULTURA DE LA DEMOCRACIA COTIDIANA

### “La participación ciudadana es poder ciudadano.”

Sherry Arnstein, planificador y autor de *A Ladder of Citizen Participation*

Los enfoques tradicionales sobre la participación nos han acostumbrado a la idea de que la democracia representativa no responde a las necesidades locales y que el voto de nuestro dinero es la única manera de ejercer un control más inmediato sobre nuestras experiencias cotidianas. Como resultado, la vida democrática de la mayoría de las ciudades occidentales está sufriendo un serio déficit en términos de la participación y la relación entre el Estado y los ciudadanos es, a menudo, más parecida al juego del “teléfono roto” que a una relación igualitaria.

No obstante, hoy las aspiraciones individuales van más allá del consumo, dirigiéndose hacia la voluntad de jugar un rol en la estimulación de las economías locales y de embarcarse en viajes de aprendizaje, que fomenten la expresión personal y la participación en la esfera pública. De hecho, a pesar de que la era industrial se sustentó en la creencia extendida de que “más es mejor” y que el progreso se definió primordialmente en relación con el crecimiento del PIB, hoy la gente está cada vez más consciente de la concepción inmaterial del bienestar, donde el progreso abarca la salud del planeta, toma en cuenta las ambiciones personales, alienta el empoderamiento de la comunidad y promueve la responsabilidad social de manera compartida.

Las raíces de la ciudadanía participativa se remontan a la década de 1960, cuando la Pedagogía del Oprimido de Paulo Freire, popularizó la idea de una participación desde las bases. Para Freire, el desarrollo es un proceso de transformación provocado por la reflexión crítica y la acción llevada a cabo por los individuos. El educador brasileño abogó por la participación popular como una forma de desafiar la dinámica del

poder y dar visibilidad a los excluidos. Hoy en día, la gestión participativa puede considerarse como una extensión de las ideas de Freire del empoderamiento ascendente, una vía para que los ciudadanos puedan descubrir sus propias áreas de experiencia y monitorear su bienestar en relación con el de su comunidad<sup>1</sup>.

Los residentes urbanos, en todo el mundo, utilizan su participación en la sociedad civil para guiar las fuerzas que moldean sus vidas. Consecuentemente, la orientación general hacia la ciudadanía evoluciona para trascender las definiciones del concepto de estado –centralizado y estrecho–, y se expande a reconocer sus múltiples valores e inclinaciones. La gran cantidad de significados que actualmente se le atribuyen a la noción de ciudadanía, no solo matiza más el concepto, sino que también reconoce que las personas pueden tener múltiples identidades y afiliaciones. Por ende, la ciudadanía ya no se asocia solamente a la posición política personal que tomamos en nuestros países, sino más bien, a una premisa de la participación en la comunidad, que funciona midiendo las responsabilidades que se multiplican como una orientación de valores. Iniciativas como *Human Library* o las organizaciones como *Spiritus Mundi*, son perfectos ejemplos del modo en que, cuando nos fijamos en la ciudadanía como algo más que una cuestión de obligaciones e impuestos, descubrimos un mundo multifacético de experiencias cotidianas que le da mayor legitimidad y visibilidad a las iniciativas de aquellos tradicionalmente excluidos.

Reconocer que los ciudadanos cuentan con algo más que solo necesidades, los empodera para usar el pensamiento innovador en vías de visualizar sus propias necesidades. Así, los marcos de participación diseminan la creatividad y la distribuyen hacia personas “no especializadas”. Los resultados son alentadores: en el ámbito de la formulación de políticas, se propicia un mayor reconocimiento

del conocimiento experiencial y se abre paso hacia nuevas formas de participación democrática, que posibilitan nuevas oportunidades para el diálogo y la diversidad, más allá de los espacios de participación que los ciudadanos y las comunidades han labrado.

## “El gobierno tendrá que ser más permeable, permitiendo que las personas accedan a los sistemas de formulación de políticas anteriormente cerrados a las mismas.”

Sophia Parker, Asociada a Demos

Los gobiernos pueden (y deben) confiar en la desconcentración, la descentralización y la delegación como mecanismos para abrir espacios antes cerrados a la toma de decisiones. *ArtReach* y *Code for America* son ejemplos de cómo los gobiernos pueden invertir su capital para unir fuerzas con otros actores, para poder pasar de hablar de “gobierno” a hablar de “governabilidad”; una evidencia de que dirigir empodera más que dominar.

Entonces, ¿cómo hace la ciudadanía participativa para involucrar a los ciudadanos comunes en los procesos de decisión?

En su ensayo, *Porous Government: Co-design as a Route to Innovation* (El gobierno permeable: el codiseño como un camino hacia la innovación), Sophia Parker analiza la idea del estado de inversión social como “una oportunidad para imaginar cómo sería si el gobierno entendiera que las experiencias de la gente y sus vidas son potenciales lugares de aprendizaje e innovación”<sup>2</sup>. Para Parker, los modelos tradicionales de gobierno son cada vez menos poderosos, por lo que las instituciones deben explorar nuevas prácticas de gestión, que cambien el énfasis

desde la prestación de servicios y los parámetros de medición de resultados hacia objetivos y directrices claros, de manera conjunta con los propios beneficiarios. Parker está a favor de un tipo de innovación que necesita del conocimiento del usuario, “tanto como lo necesitan las nuevas formas de tecnología o las instancias de genialidad”<sup>3</sup>. Según la autora, esta mejor comprensión de la experiencia es lo que permite guiar a los políticos a centrarse en la creación de una mayor paridad, entre las tradicionales formas de trabajo y el conocimiento experiencial que los ciudadanos pueden poner en discusión.

En particular, Parker habla de un “gobierno ágil”, un innovador modelo de gobernabilidad que tiene el potencial de democratizar la participación, redirigir la pobreza en temas de accesibilidad y apoyar y mejorar el trabajo de las comunidades creativas. Un gobierno ágil es aquel que es capaz de tomar decisiones de forma rápida, de asignar recursos flexiblemente y que está abierto a la formulación de políticas, lo que les permite a las instituciones maximizar la capacidad de respuesta, al mismo tiempo que son capaces de impulsar cambios. Una cultura ágil está orientada hacia el exterior, alineando a los sistemas y políticas hacia la versátil dinámica comunitaria, todo esto, mientras se trabaja en objetivos claros que promuevan una rápida y efectiva participación de la comunidad. La mayoría de las instituciones todavía tienen un largo camino por recorrer, antes de que puedan ser consideradas “ágiles”. Sin embargo, algunos ejemplos como *MindLab* demuestran cómo la asociatividad puede ser una poderosa vía para que ciudadanos y funcionarios públicos de primera línea, puedan desarrollar más oportunidades y una mejor capacidad para colaborar, conduciendo de manera efectiva la coproducción y codiseño de manera ascendente.

El diseño es mucho más que una cuestión de bellas tipografías y buenas imágenes gráficas. Es un elemento fundamental en la creación de procesos que permitan a las personas ser autónomas y responsabilizarse

por sus propias vidas. Sus funciones son amplias: van desde la comunicación, la promoción y la difusión e información de los recursos. Es una herramienta para la mediación de los actores y desarrollo de escenarios, así como un medio para el desarrollo de herramientas participativas y para el logro de mejores prácticas. Para las comunidades, el diseño es una forma de crear conciencia sobre la cultura local y personal, las que coexisten junto a aquellas denominadas “oficiales” o institucionales. En este contexto, el diseño se centra menos en los productos y más en los servicios, en las estrategias que contribuyen a la calidad de la interacción entre los actores y en el éxito de los procesos participativos en la creación de comunidades con ciudadanos activos y creativos.

El codiseño no es en absoluto una opción fácil. Involucra una gran

**“El propósito no es presentar un estado utópico y estático, sino abrir la discusión sobre la necesidad de conectar un discurso significativo sobre la interacción social con el diseño de prácticas concretas, con el objeto de fomentar la vida democrática.”**

Nancy Etilinger, Docente, Universidad del Estado de Ohio


cantidad de concentración, coordinación y de habilidades propicias, que permitan a los múltiples puntos de vista emerger y fusionarse en un todo coherente. La participación es, por sobre todo, un término normativo, pero puede ayudar a arrojar ciertas luces sobre quiénes interactúan y quiénes no, además de visibilizar la fortaleza del capital social global de una comunidad. Crear una cultura de la “democracia cotidiana” significa que los valores democráticos influyen, no solo en el ámbito formal de la política, sino que también en los ámbitos que permanecen ocultos del radio de lo oficial –sean estos de orientación familiar, basados en lo artístico o centrados en la comunidad. Respecto de la participación ciudadana, la interrogante es, en este caso, si la energía y las experiencias cotidianas de las personas pueden ser empleadas de

manera socialmente constructiva y si pueden convertirse en experiencias de aprendizaje permanente.

Entonces, ¿qué tipo de entorno favorable es necesario para la acción ciudadana y su compromiso? Para Charlie Tims y Shelagh Wright, autores de *So What Do You Do? Policy in the Age of Creativity* (Entonces, ¿qué hacemos? Política en la era de la creatividad), la atención debe centrarse en la distribución equitativa de las herramientas y espacios para el autoconocimiento y la autoproducción de políticas y servicios que puedan “estimular nuestras capacidades individuales para crear nuevas posibilidades, realizar nuevas conexiones y difundir las experiencias colectivas”<sup>4</sup>. Los recursos varían desde la creación de oportunidades de aprendizaje al desarrollo de la creatividad, como una capacidad humana básica para proporcionar oportunidades para el micro-financiamiento y la incubación de proyectos. Los centros de innovación y espacios públicos son clave en el fomento del intercambio de conocimientos. Ambos ayudan a proporcionar redes de tutoría y apoyo, estimular el descubrimiento espontáneo y difundir las experiencias colectivas. En resumen, Tims y Wright se inclina a favor de generar discusión entre los distintos actores, con el fin de estimular nuevos tipos de liderazgo y la creación de un sistema de “almacenamiento histórico masivo”, para documentar la travesía de la sociedad civil hacia el empoderamiento de los gobiernos participativos<sup>5</sup>.

La voluntad colectiva es el primer paso para asegurar que las autoridades políticas y sus demás componentes, movilicen los recursos que resulten relevantes a ojos de la comunidad, además de la creación de una cultura de apoyo, donde los proveedores de servicios tengan fuertes incentivos para compartir su poder con los beneficiarios. Del mismo modo, el desarrollo de la confianza mutua es crucial para asegurar una justa distribución de los ingresos y egresos, especialmente, si no se consideran las relaciones dispares de poder entre las partes interesadas y/o si a los habitantes vulnerables no se les da la oportunidad de participar significativamente. Asimismo, cuando se crean espacios de participación ciudadana es de vital importancia diseñar un marco favorable que permita a los individuos tomar el control sobre sus vidas.





En su libro, *Democratizing Engagement: What the UK Can Learn from International Experience* (La democratización del compromiso: lo que el Reino Unido puede aprender de la experiencia internacional), Andrea Cornwall cita la idea de Jane Mansbridge sobre los “laboratorios de interés propio” para describir los espacios que permiten a los grupos marginados ganar confianza y desarrollar su posición en la comunidad<sup>6</sup>. No es suficiente, argumenta Cornwall, referirse a la vaga noción de comunidad cuando se habla de la justicia social y la cooperación, porque comunidad es un término que tiende a homogeneizar los temas asociados a la falta de poder. Haciendo referencia a la idea de Dagnino sobre la confluencia perversa, Cornwall hace mención a la noción de comunidades heterogéneas para hablar de un tipo de participación que conduce a la diversidad y a la eficiencia cívicas de manera autosustentable<sup>7</sup>. Según la autora, el compromiso ciudadano debe tornarse en una oportunidad frente a la compleja dinámica de las relaciones de poder y desigualdad, que son componentes ineludibles de toda comunidad. De esta manera, los ciudadanos pueden desligarse de los escenarios organizacionales –por lo general, estáticos e idílicos- y de la responsabilidad financiera, y entrar en una esfera donde, por el contrario, los intereses son debatidos y defendidos por el propio público.

1. Freire, Paulo (2006) *Pedagogy of the Oppressed*, 30th Anniversary ed. New York: Continuum.

2. Parker, S. (2007) “Chapter 11: Porous Government — Co-design as a Route to Innovation” en *Unlocking Innovation: Why Citizens Hold the Key to Public Service Reform*. Parker, S. and S. Parker, eds. London, UK: Demos, p. 148.

3. *Ibid.*, p. 147.

4. *Ibid.*, p. 146.

5. *Ibid.*, p. 43.

6. Cornwall, A. (2008) *Democratizing Engagement: What the UK Can Learn from International Experience*. London: Demos, p. 57.

7. *Ibid.*, p. 28.

8. Del inglés constant beta, que hace referencia a un término, asociado al mundo web, que implica producciones de corto aliento que permiten la reutilización de los recursos. **N. del T.**

*Cotizaciones (en orden de aparición):*

Arnstein, S.R. (1969) A ladder of citizen participation, *Journal of the American Institute of Planners* 35.4: 216.

Parker, S. (2007) “Chapter 11: Porous Government — Co-design as a Route to Innovation” en *Unlocking Innovation: Why Citizens Hold the Key to Public Service Reform*. Parker, S. and S. Parker, eds. London, UK: Demos, p. 146.

Ettlinger, N. (2009) Surmounting City Silences: Knowledge Creation and the Design of Urban Democracy in the Everyday Economy. *International Journal of Urban and Regional Research* (33):1, p. 220.

A continuación, se muestra una lista de ideas fragmentaria en relación al concepto de gobierno participativo que pueden ayudar a las ciudades y comunidades a mejorar su realidad cotidiana y estimular nuevas experiencias y experimentos:

## Desarrolle y documente modelos que funcionan

1. Entregue herramientas a las comunidades en vez de ideas. Esto les dará la confianza necesaria para enmarcar sus propias necesidades y explorar sus propias soluciones.
2. Nunca pierda de vista la importancia de la metodología. Un proceso de arquitectura bien diseñado respalda activamente los valores del codiseño, de principio a fin.
3. Establezca controles y valoraciones para garantizar que el diseño colaborativo de los servicios y proyectos siga siendo un consenso basado en la toma de decisiones.
4. Invierta en el desarrollo de escenarios y técnicas de anticipación que hagan eco de las tendencias emergentes y de la interconexión con los temas sociales.
5. Cree un sistema interactivo de administración del conocimiento para verificar su progreso. Las herramientas web 2.0 y las plataformas de código abierto<sup>47</sup> son formas eficaces para el registro y difusión de la información en tiempo real.
6. Experimente con mecanismos de evaluación que estén más a tono con los valores y el real impacto de la economía social, centrándose no solo en los indicadores cuantitativos, sino también en los cualitativos.
7. Explore modelos de coinversión, incubación y creación de prototipos que ofrezcan oportunidades de orientación, intercambio informal, desarrollo formal de habilidades y redes de trabajo.

## Cultive las redes para aprender y compartir

1. Reconozca la importancia de las redes sociales en la creación de una cultura de apertura, interactividad y de democracia cotidiana.
2. Provea redes que faciliten el debate interdisciplinario y holístico sobre los problemas sociales y que ofrezcan oportunidades innovadoras para la participación. Por ejemplo, a través del voluntariado en línea.
3. Utilice los medios y plataformas de publicación sociales para documentar progresos, iniciar grupos de trabajo, buscar colaboradores, solicitar retroalimentación, distribuir recursos y compartir los logros.
4. Cree oportunidades de aprendizaje igualitarias, tanto en línea como fuera de esta, mediante el fomento del traspaso de conocimientos y la construcción de habilidades, de modo de limitar la repetición de innovaciones similares.
5. Invierta y coopere en aplicaciones de internet que apoyen el concepto de gobierno abierto y prácticas abiertas de distribución de datos.
6. Aproveche la capacidad de las herramientas en línea para reducir barreras y estereotipos, ofreciendo un mayor espacio para la participación y el intercambio.
7. Aprenda haciendo. Realice seguimiento y evaluación a los progresos, adoptando una aproximación hacia la innovación en “estado beta constante”<sup>8</sup>.

## Diversifique el diseño

1. Rediseñe la institución con el objeto de que exista un trabajo en equipo más cooperativo y menos jerárquico, con incentivos enfocados en el reparto equitativo del poder e información hacia todos los sectores.
2. Facilite una arquitectura de “proceso abierto”, que permita a otros colaborar fácilmente.
3. Diseñe infraestructuras que soporten los aspectos intensivos del trabajo colaborativo, equilibrándolas con sistemas flexibles, que permitan a los individuos exponer sus ideas y explorar sus intereses.
4. Utilice el diseño para hacer frente a la complejidad de manera interactiva y holística, alejándose de la sobre especialización, de la ultra simplificación y de la segregación de las variables.
5. Haga un reconocimiento de las formas de conocimiento

experimentales, interculturales e informales, y validelas como espacios de discernimiento e intuición.

6. Utilice el codiseño para comprender las experiencias, necesidades y contribuciones cotidianas de los diversos actores en las distintas comunidades. Es necesario que ampliemos nuestra concepción en la validez del conocimiento y propiciemos políticas basadas en los valores y las aspiraciones de los ciudadanos.
7. Estimule la creatividad dispersa, expandiendo la definición de creatividad para incluir sus potencialidades en el cambio social e invertir en las habilidades que todos tienen para la participación.

## Establezca espacios para el liderazgo disperso

1. En lugar de focalizarse en resultados cuantificables, ponga el foco en las personas y sus espacios, con el objeto de estimular el fortalecimiento de las prioridades locales y la asignación de recursos de manera que sean significativas y participativas a nivel local.
2. Cree espacios intermedios para la investigación y el diálogo, que no puedan ser inhibidos por las estructuras institucionales.
3. Fomente la aparición espontánea de espacios disruptivos micro y/o medianos, para la participación pública, la exploración urbana y la innovación social. Esto despertará la imaginación del público y promoverá un pensamiento de tipo estimulante.
4. Apoye a los innovadores y conéctelos con aquellos líderes de la comunidad que puedan mejorar su capacidad de codiseño e innovación, proporcionándoles acceso a recursos, espacios y

mayor visibilidad.

5. Fomente un ambiente estimulante, que proporcione un espacio seguro para la participación y donde el poder esté legítimamente compartido y sean todos bienvenidos.
6. Cree espacios para fomentar la multiplicidad de usos y usuarios. Generar instancias para la autoorganización y el autodesarrollo en espacios públicos, es una manera poderosa de construir comunidad, fomentar la interacción y centrarse más allá que tan solo en los intercambios monetarios.
7. Tenga conciencia sobre posibles problemas de acceso y disponibilidad. Haga pública la existencia de un lugar o la disponibilidad de un servicio vinculado al mismo, y proporcione horarios y espacios flexibles para dar cabida a las necesidades de los diversos usuarios.

## Ponga en práctica proyectos innovadores

1. Al pensar en el desarrollo de un proyecto, elija aquellos problemas que sean pertinentes a nivel local pero que tengan un alcance mayor.
2. Investigue cuál es la demanda efectiva para la innovación: ¿puede la innovación cautivar la imaginación de la comunidad? ¿Hay personas o organizaciones dispuestas a apoyarla?
3. Evalúe la capacidad de crecimiento del proyecto: ¿cuál es su visión? ¿Cuál es el modelo de negocio? ¿De qué manera la estructura de gobernabilidad puede reflejar los valores de la economía social?
4. Una vez que el proyecto esté en marcha, comuníquelo y amplifíquelo a través del apoyo de la comunidad, las redes profesionales y sociales y del diálogo entre las partes interesadas.
5. Presione a los gobiernos e instituciones para que:
  - inviertan en la creación de habilidades amplias y diversas, en pos de la innovación en los sectores públicos, sociales y comerciales;
  - aprueben nuevas leyes y políticas que apoyen las iniciativas de las comunidades creativas, generando apertura y un entorno propicio para la innovación social; y
  - se comprometan a gastar e invertir en infraestructura que estimule la innovación social y se focalice en una distribución equitativa de los fondos.
6. Construya sistemas de aprendizaje que puedan favorecer y ampliar la innovación local y la inversión en las relaciones personales, donde la confianza mutua pueda crecer y las necesidades locales puedan realmente ser comprendidas.
7. Aprenda y amóldese, a través de compartir las lecciones aprendidas.

## Cultive una cultura de confianza, tanto en línea como fuera de esta

1. Cree un clima que promueva la inversión social en el codiseño, compartiendo historias de éxito, creando oportunidades para el diálogo entre los distintos actores y fomentando el uso de la propiedad libre y abierta.
2. Apoye las licencias Creative Commons (CC), como una vía flexible de aumentar un tipo de colaboración compartida y más enérgica.
3. Anime a la gente a encontrarse individualmente, tanto en línea como fuera de esta, con el objetivo de estimular la producción social y promover un consumo colaborativo, que optimice el uso de los recursos.
4. Diseñe sistemas de educación que tengan como foco de acción a la economía social y no a la industrial.
5. Aproveche la potencialidad de las herramientas web para eliminar las barreras tecnológicas, pero cuide nuestra manera tradicional de sociabilización, teniendo en consideración que la desconexión entre las personas y los políticos, puede retrasar las innovaciones y limitar el impacto.
6. Adopte una actitud del tipo “lo haré si tú también”.
7. Busque y aprenda de las personas inspiradoras, que le permitan embarcarse en un proceso continuo de autodesarrollo, que sea, a la vez, receptivo de las nuevas tendencias y de las historias personales de los otros.

## Mantenga las innovaciones en un nivel significativo

1. Conozca a la comunidad: organice encuentros periódicamente, para propiciar el contacto y permitir el natural intercambio de ideas.
2. Asegúrese de que la innovación, la colaboración o la agenda participativa no estén colapsadas o que hayan sido tratadas solo como un instrumentos de gestión. Siempre pregúntese: ¿por qué la participación? ¿De quién es el diseño? ¿De quién son las soluciones?
3. Invierta en las comunidades como un acercamiento hacia la resiliencia comunitaria.
4. Evite focalizarse exclusivamente en las innovaciones, rechazando los métodos establecidos para conocer las necesidades de las personas. La innovación a menudo es sofocada por definiciones estrechas de alto rendimiento.
5. Traslade la justicia social y el diálogo intercultural hacia el centro de los gobiernos y las instituciones, que deben apoyar a la economía social.
6. Fomente la discusión, no solo la consulta.
7. Permita que los servidores públicos puedan comprender el cambio de concepción desde liderar hacia empoderar, desde controlar hacia influir y desde operar en forma aislada hacia trabajar en asociatividad, con el fin de prestar un mejor servicio al público.



# CONCLUSIÓN

En 1968, Stewart Brand puso en marcha el *World Earth Catalog* (Catálogo mundial de la tierra), una publicación que se convirtió rápidamente en el símbolo de la contracultura medioambiental y de la tecnología alternativa. Ciertos individuos, como Brand, ampliaron el alcance de la experimentación con la tecnología científica, más allá de la música y las drogas psicodélicas, hacia el ámbito de la energía alternativa y las tecnologías de la información, guiados por la creencia de que ampliar el acceso a información, innovadora y subversiva, proporcionaría a las personas el impulso necesario para llevar una vida más sustentable. Brand comprendió que “la acción más radical contra el status quo, no era lanzar bombas u organizar protestas pacíficas, sino más bien la fabricación de “generadores de viento” que nos liberen de lo que nos ata”<sup>1</sup>.

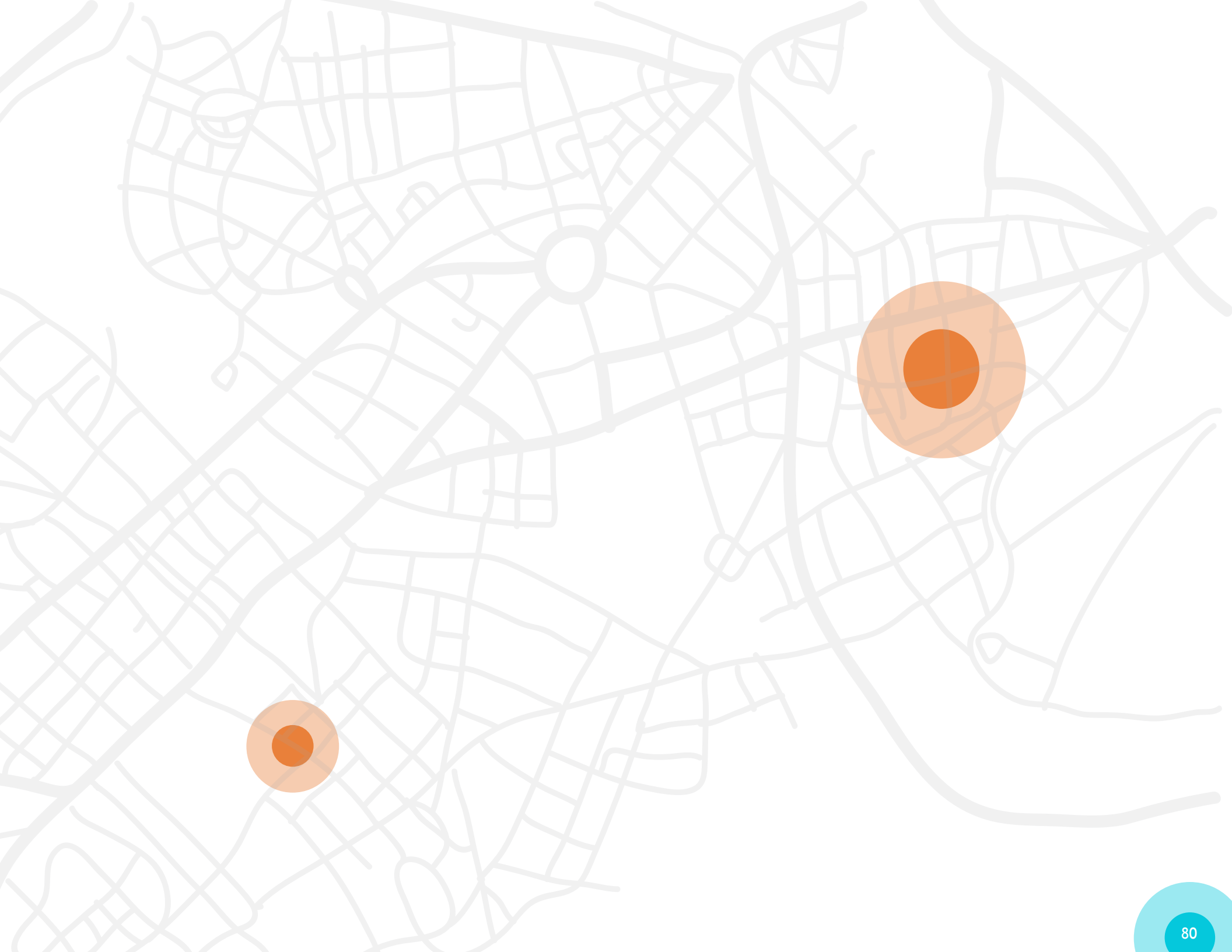
Los efectos del *Whole Earth Catalog* fueron múltiples, pero su función principal fue la de actuar como un mecanismo de acceso para usuarios interesados en crear opciones medioambientalmente más amigables. Las ideas de Brand han tenido un impacto duradero en nuestra cultura, puesto que argumenta a favor de una participación directa y el redescubrimiento del concepto de comunidad, presionando por una comprensión renovada sobre el pensamiento sustentable y sobre lo cotidiano. El fundador de Apple Inc., Steve Jobs, en su discurso de apertura a los graduados de la Universidad de Stanford de 2005, se refirió al *Whole Earth Catalog* como un precursor de la *World Wide Web* (www, o Red Informática Mundial), indicando que era “una especie de libro de bolsillo de Google, 35 años antes de la llegada de Google”<sup>2</sup>.

Hoy en día, las tecnologías web 2.0 y las redes sociales en línea pueden compararse con publicaciones como el *Whole Earth Catalog*. Tal vez, la diferencia radica en su capacidad para desdibujar los límites entre la producción y el consumo de información, permitiendo a los usuarios llegar a audiencias mayores a costos menores. Lo anterior, sin precedentes en nuestra historia.

Entonces, si un catálogo en papel impulsó la imaginación de muchas personas y les inspiró a experimentar con formas alternativas de vida, imaginemos lo que podría lograrse con las poderosas herramientas y plataformas que tenemos disponibles hoy. Softwares de código abierto, proyectos de colaboración en línea y las redes sociales hacen que sea evidente, de manera increíble, que el impacto de internet no es solo en línea. A través de la creación significativa de oportunidades en pos del intercambio de recursos y el desarrollo de habilidades, las tecnologías web 2.0 son lo que nos permite construir una cultura de colaboración informativa y creativa, que está redefiniendo el modo en que concebimos la participación, la innovación e incluso la gobernabilidad misma. Los cambios ya están ocurriendo. El movimiento de la “comunidad creativa” es fuerte y crece día a día. Entonces, la pregunta es, ¿cómo vamos a aprovechar el poder de nuestro pensamiento creativo?

1. Kirk, A. “Appropriating Technology: The Whole Earth Catalog and Counterculture Environmental Politics” en *Environmental History*, Vol. 6, No. 3. (Jul., 2001), pp. 382.

2. Para el discurso completo, visite: <http://news.stanford.edu/news/2005/june15/jobs-061505.html>





# GLOSARIO

**Ciudadanía Activa:** implica un acercamiento a los deberes y responsabilidades ciudadanas, que valora el aporte de los ciudadanos en la formulación de políticas, reconociendo la importancia de los tres niveles de participación en la toma de decisiones: local, personal y global. En este caso, la acción y el discurso permiten la manifestación de diferentes visiones de manera ascendente, teniendo en cuenta la perspectiva de aquellos grupos que han sido privados de sus derechos y cuestionando la necesidad de lograr la sustentabilidad, solo por vías de un mayor consumo de productos verdes.

**Codiseño:** en su forma más simple, trata sobre el trabajo en conjunto que realizan quienes toman decisiones y las partes interesadas, asociadas en la creación y aplicación de una política, un servicio o proyecto que responda a las necesidades y deseos de sus beneficiarios. Sobre la base de principios fundamentales –tales como la participación, la colaboración y la transparencia–, el foco principal del codiseño en el proceso añade una dimensión política al empoderamiento del usuario y a la democratización en la prestación de servicios, permitiendo la creación de un marco para el debate, que da rienda suelta al poder de la creatividad, sin necesidad de utilizar los tradicionales moldes de pensamiento, que reducen los problemas interrelacionados a problemas aislados.

**Localismo cosmopolita:** locales ya no se encuentran aisladas, sino que actúan como nodos en una red más amplia que regenera el tejido y la producción sociales, tanto local como globalmente.

**Comunidades creativas:** son grupos de personas que piensan y facilitan soluciones innovadoras para formas de vida más sustentables. En particular, las comunidades creativas intentan resolver o satisfacer los problemas y necesidades locales, de manera que

desafían el pensamiento cotidiano y fomentan un sentido de inclusión y pertenencia.

**Híper local** se refiere a las iniciativas y/o eventos diseñados por los mismos usuarios que se encuentran dentro de una comunidad o barrio, de escala bien definida. Aunque escalables, las iniciativas que se utilizan normalmente son para el beneficio de los residentes de dicha zona.

**Gobierno participativo:** es un proceso que se instala con el objeto de crear oportunidades para que una amplia variedad de ciudadanos, puedan tener voz y voto en la dirección y funcionamiento de los sistemas políticos. Puesto que los valores detrás de un prototipo de gobierno participativo están asociados a la web 2.0, a menudo, la tecnología es la columna vertebral de muchos modelos e iniciativas de gobierno participativo, especialmente, de aquellos que permiten a las comunidades contribuir con su conocimiento de manera interactiva y abierta.

**Innovación social:** se refiere a ideas y estrategias que responden a ciertas necesidades sociales y que aportan valor a las comunidades y fortalecen a los movimientos de la sociedad civil. Las innovaciones sociales exitosas son aquellas que tienen durabilidad, impacto y escala.

**Economía social:** se refiere a un tercer sector de la economía que se sitúa entre lo privado (empresas) y lo público (gobierno). Incluye a organizaciones tales como cooperativas, ONG y fundaciones, además de acciones comunitarias, que van desde el voluntariado hasta el emprendimiento social. Puesto que se moviliza para cubrir necesidades sin un ánimo de lucro de por medio, es de común acuerdo que la economía social cumple un rol distintivo y valioso a la hora de ayudar a crear una sociedad fuerte, sustentable, próspera e incluyente.

# EPÍLOGO



**Manuel Portela**  
Fundador de CHIRIPA

La tecnología e internet, específicamente, nos ha dado la posibilidad de virtualizar muchos conceptos que anteriormente estaban desvelados a especialistas tales como sociólogos, psicólogos o urbanistas, por solo nombrar algunos. Me refiero en especial a los comportamientos sociales, así como las redes sociales nos llevó a las web 2.0 y a la idea de conversación de dos vías, las aplicaciones móviles nos dan nuevas opciones de repensar la realidad de las conexiones humanas como nodos interrelacionados. De esta manera, el concepto de colaboración se expande hacia límites antes impensables. Donde la responsabilidad social estaba a cargo ciertas ONGs y del estado, ahora es el ámbito del espacio público, como lo pensó Habermas, que expande sus límites hacia lo privado.

Ahora somos todos ciudadanos, somos políticos, mezclando el viejo concepto que origina la idea de ciudadano, que como masa heterogénea participamos activamente de la gobernanza de las ciudades, tomando decisiones y accionamos recursos en pos de un bien común más allá de la obediencia Kantiana. Empezamos a entender que no hay un otro que se hará cargo de “la cuestión social” mientras nosotros nos ocupamos de hacer “funcionar” el sistema, ya sea pagando impuestos o votando de vez en cuando. En Latinoamérica sufrimos, a partir de la década del 70 estas ideas liberales en donde lo importante era competir en un capitalismo ascendente y donde las ONGs crecieron

como bichos raros para resolver cuestiones que al Estado y al sector privado no le interesaba.

La tecnología permite virtualizar la real conexión de las llamadas Organizaciones de la Sociedad Civil hasta el punto de individualizar cada una de las acciones de los ciudadanos. Al darle nuevas oportunidades de participación a las personas; y las burocracias, como estructuras organizacionales, se quiebran y se recomponen bajo este nuevo paradigma. Parte del quiebre que genera internet es la revalorización del emprendedor, y dentro del ámbito que nos compete, el emprendedor social. Este que lleva nuevos proyectos a la comunidad y que tiene conciencia de cambiar la realidad desde sí mismo y en conjunto con otros emprendedores.

Bajo estas premisas comencé a investigar con algunas plataformas, analógicas y digitales, que permitan la participación de los ciudadanos en diferentes escalones de la vida pública y democrática, pero enfocado específicamente a lo local que es donde el ciudadano tiene mayor incidencia directa. Uno de los proyectos que nacieron fué 10.000 ideas, un experimento donde las personas comparten sus ideas para las ciudades y los gobiernos permiten observarlas para tomar iniciativas. Con el correr de los meses he encontrado, en todo el mundo, muchas iniciativas de distinto tipo que intentan reivindicar la vida en la ciudad, de

forma sostenible, comunitaria y colaborativa. De alguna manera, las ciudades se despiertan porque sus ciudadanos sienten la necesidad de revalorizar lo que tienen a su alrededor y sus lazos con la comunidad, que alguna vez fue desconectada.

The Enabling City es una colección de estas iniciativas, que en el mejor de los casos, deberían ser replicadas en todas las ciudades, con su particularidad local como inicio de esta conexión comunitaria de la supra-modernidad marcada por la tecnología. Es parte del aprendizaje entender que lo que funcionó en un lugar puede funcionar en otro y aún así tener otros resultados. Parte de este compendio de herramientas ofrece la posibilidad de inspirar acciones e iniciativas para aquellos que quieren cambiar, desde su barrio, ciudad o comunidad, su realidad hacia una menos hostil.

Dese Chiripa, como laboratorio que intenta experimentar desde lo virtual hacia lo tangible estas vivencias, intentamos incentivar la apropiación de estas ideas para que otros también hagan, prueben y desarrollen estos proyectos con la intención de desvelar los problemas locales y dar un ámbito de creatividad para resolverlos.

### *Biografía*

Diseñador interactivo, productor, tecnólogo y gestor cultural - Creció como creativo y líder de proyectos en EstadoLateral MediaLab e investigando sobre interfaces (Intangibles Urbanos - UBA). Trabaja en conjunto con organizaciones civiles y gobiernos para implementar métodos y herramientas tecnológicas para la participación ciudadana y la innovación. Actualmente lidera el laboratorio urbano CHIRIPA desde el que coordina proyectos como 10.000 ideas y el evento CityCamp a nivel Latinoamericano.

Para más información visite  
<http://chiripa.org/>

# RECURSOS

## Organizaciones

ACORN <http://www.acorn.org>  
Artscape <http://www.torontoartscape.on.ca>  
Ashoka <http://www.ashoka.org>  
Center for Social Innovation <http://www.socialinnovation.ca>  
Change Fusion <http://www.changefusion.org/>  
Creative Commons <http://creativecommons.org>  
freeDimensional <http://www.freedimensional.org/>  
Global Links <http://www.glinet.eu/about.php>  
Glocal Forum <http://www.glocalforum.org>  
Hope Institute <http://eng.makehope.org>  
Involve <http://www.involve.org.uk>  
New Zealand Center for Social Innovation <http://www.nzcsi.org>  
Open Plans <http://openplans.org>  
Participate <http://www.participate.net>  
Sparkseed <http://www.sparkseed.org>  
The Australian Center for Social Innovation <http://www.tacsi.org.au>  
Transparency International <http://www.transparency.org>  
Women's World Banking <http://www.swwb.org>  
Youth Social Enterprise Initiative <http://www.ysei.org/>

## Fundaciones y Think-Tanks

Anna Lindh Foundation <http://www.euromedalex.org>  
Aspen Institute <http://www.aspeninstitute.org>  
Canadian Sustainability Indicators Network <http://www.csin-rcid.ca/>  
Citizenship Foundation <http://citizenshipfoundation.org.uk>  
Demos <http://www.demos.co.uk>  
Living Cities <http://www.livingcities.org/>  
Long Now Foundation <http://www.longnow.org>  
New Economics Foundation <http://neweconomics.org>  
Polaris Institute <http://www.polarisinstitute.org>  
Skoll Foundation <http://www.skollfoundation.org>  
Sunlight Foundation <http://sunlightfoundation.com>  
UnLtd <http://unltd.org.uk>  
World Resources Institute <http://www.wri.org>  
Young Foundation <http://www.youngfoundation.org>

## Redes (de contactos)

C40 <http://www.c40cities.org>  
CIVICUS <http://www.civicus.org>  
Creative Cities <http://creativecities.britishcouncil.org>  
Creative Cities Network of Canada <http://sustainablecitiescollective.com/>  
Design 21 <http://www.design21sdn.com>  
DIY City <http://www.diycity.org>  
Feast <http://www.feastongood.com>  
Global Changemakers <http://www.global-changemakers.net>

Global Knowledge Partnership <http://www.globalknowledgepartnership.org>  
Human Cities Festival <http://www.humancities.eu>  
Inclusive Cities <http://www.inclusivocities.eu>  
Institute for Distributed Creativity <http://distributedcreativity.org>  
International Making Cities Livable <http://www.livablecities.org>  
Lab for Culture <http://www.labforculture.org/en>  
Social Edge <http://www.socialedge.org>  
Social Innovation Exchange <http://www.futurelab.org.uk/about-us>  
Sustainability Network <http://sustainabilitynetwork.ca/>  
Sustainable Cities <http://sustainablecities.dk>  
Sustainable Cities Collective <http://sustainablecitiescollective.com/>  
Sustainable Everyday Portal <http://sustainable-everyday.net/SEPhome/home.html>  
TED <http://www.ted.com>  
UN-HABITAT best practices <http://www.bestpractices.org>  
Urban Recipes <http://urbanrecipes.ning.com>  
Unreasonable Institute <http://www.unreasonableinstitute.org>  
Walk 21 <http://www.walk21.com>

## Publicaciones

Stanford Social Innovation Review <http://www.ssireview.org>  
Oxford Community Development Journal <http://cdj.oxfordjournals.org>  
GOOD magazine <http://www.good.is>  
Spacing magazine <http://www.spacing.ca>  
Bradwell, P. and S. Marr. (2008) Making the Most of Collaboration: An International Survey of Public Service Co-design. Demos Report 23. London,

UK: Demos.  
<http://www.demos.co.uk/publications/makingthemostofcollaboration>  
Fung, A. and E. O. Wright (eds.), (2003.) Deepening Democracy: Institutional Innovations in Empowered Participatory Governance. London: Verso.  
<http://www.havenscenter.org/realutopias/2000>  
IDEO Human Centered Design Toolkit <http://www.ideo.com/work/item/human-centered-design-toolkit>  
Manzini, E., Jegou F., eds. (2007) Collaborative Services: Social Innovation and Design for Sustainability, Milan: Edizioni Polidesign.  
[http://www.sustainable-everyday.net/main/?page\\_id=26](http://www.sustainable-everyday.net/main/?page_id=26)  
Meroni, A., ed. (2007) Creative Communities: People Inventing Sustainable Ways of Living, Milan: Edizioni PoliDesign. [http://www.sustainable-everyday.net/main/?page\\_id=19](http://www.sustainable-everyday.net/main/?page_id=19)  
Mulgan, G. (2007) Social Innovation: What It Is, Why It Matters and How It Can Be Accelerated. Oxford: Skoll Center for Social Entrepreneurship.  
[http://www.youngfoundation.org/files/images/03\\_07\\_What\\_it\\_is\\_\\_SAID\\_.pdf](http://www.youngfoundation.org/files/images/03_07_What_it_is__SAID_.pdf)  
Parker, S. (2007) Unlocking Innovation: Why Citizens Hold the Key to Public Service Reform. Parker, S. and S. Parker, eds., London, UK: Demos.  
<http://www.demos.co.uk/publications/unlockinginnovation>  
Parker, S. and N. Gallagher, eds. (2007) The Collaborative State, How Working Together Can Transform Public Services. London: Demos.  
<http://www.demos.co.uk/publications/collaborativestatecollection>  
von Hippel, E. (2004), The Democratization of Innovation, Cambridge, MA : MIT Press. <http://web.mit.edu/evhippel/www/democ1.htm>

# RECURSOS

## Portales web

Dinner at Your Door <http://www.dinnerco-ops.com/>  
Global Voices <http://globalvoicesonline.org>  
Green Map <http://www.greenmap.org>  
Grist <http://www.grist.org/>  
Livable Streets <http://www.livablestreets.com/about>  
MIT Community Innovators Lab <http://web.mit.edu/colab>  
Open IDEO <http://openideo.com/>  
People and Participation <http://www.peopleandparticipation.net>  
Shareable <http://shareable.net>  
Social Earth <http://www.socialearth.org/>  
Social Innovator <http://socialinnovator.info>  
Social Entrepreneurship Portal <http://socialentrepreneurship.change.org>  
Submate <http://www.submate.com/>  
The City Fix <http://thecityfix.com/about-us>  
ThinkChange India <http://www.thinkchangeindia.org/>  
WiserEarth <http://www.wiserearth.org>  
World Changing <http://www.worldchanging.com>

## Aprendizaje y Centros de investigación

ARNOVA <http://arnova.org>  
Catalyst Centre <http://www.catalystcentre.ca>  
Center for Civil Society <http://www.ccsindia.org/ccsindia/aboutus.asp>  
Center for Deliberative Democracy <http://cdd.stanford.edu>  
Centro de Estudios de Estado y Sociedad <http://www.cedes.org/english/index.html>  
Centro Popular de Cultura e Desenvolvimento <http://www.cpcd.org.br>  
CIRCLE <http://civicyouth.org>  
Earth Institute <http://www.earth.columbia.edu/sections/view/9>  
Engaged Youth <http://www.engagedyouth.org>  
International Institute for Sustainable Development <http://www.iisd.org/>  
Kaospilots <http://www.kaospilot.dk>  
Orbis Institute <http://www.orbisinstitute.org>  
Pathways through Participation <http://pathwaysthroughparticipation.org.uk>  
Social Economy Center <http://socialeconomy.utoronto.ca/english/index.php>

## Videos

Coalition of the Willing <http://vimeo.com/12772935>  
Collaborative Consumption <http://vimeo.com/11924774>



<http://www.flickr.com/photos/zephyrance/2865451246/>

